
www.pcplayer.de
DM 7,– · S 54,- · SFR 7,- · LFR 170,-
HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E
PC Player
3/99
DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
PC Player 3/99
PC Player 3/99
Schwerpunkt: Action-Rennspiele · Alpha Centauri · SimCity 3000 · Quest for Glory 5 · Kurt · Biosys · Actua Soccer 3
Simulanten, Spekulanten, Siegertypen
· Alpha Centauri
· SimCity 3000
· Quest for Glory 5
· Kurt · Biosys
· Actua Soccer 3
Hört, hört
9 Lautsprecher-systeme auf dem Prüfstand
Ballernde Boliden
Schwerpunkt Action-Rennspiele
Alpha Centauri
Hoffnungsträger
Command & Conquer 3
Jagged Alliance 2 · Driver
Commandos – Im Auftrag der Ehre
48 Seite
Lösungstip
PLAYER'S GUID
3/99
Dark Project:
Der Meisterdieb
Fallout 2, Teil 1
Return to Krondor
Siedler 3, Teil 2
Tomb Raider 3, Teil 2
Pfiffige Tricks und Lösungen Tomb Raider 3 · Siedler 3 ·
Der Meisterdieb · Return to Krondor · Fallout 2 und, und, und

DES GUTEN ZUVIEL?

Wer soll das alles nur spielen? Die in dieser Ausgabe getesteten Zeitvernichter **SimCity 3000** und **Alpha Centauri** stehen in der epischen Tradition von so ausschweifenden Aufbausimulationen wie Siedler 3, Railroad Tycoon 2 oder Caesar 3. Und deren Grundkonzepte stammen allesamt aus dem digitalen Neandertal – also einer Epoche, in der die Menschheit noch genügend Muße hatte, um sich solchen Edelspielen mit der gebotenen Ausführlichkeit zu widmen. Auch mehrere verregnete Wochenenden hintereinander helfen da nur begrenzt weiter, denn schließlich begehren die nächsten Dauermotivatoren bereits in Kürze Einlaß in Ihren CD-Schacht. Dazu dürften Civilization: Call to Power und Pizza Syndicate gehören. Oder werfen Sie einfach mal einen Blick auf unsere Vorabberichte über **Jagged Alliance 2** oder **Command & Conquer 3**. Kurz und stressig, die Zeitnot des Spielers ist in diesem Jahr schon jetzt im wahrsten Sinn des Wortes vorprogrammiert.



Wir selbst fördern diese Entwicklung zu immer mehr Spiel in immer kürzerer Zeit sogar nach Kräften: Wer sein CD-ROM-Laufwerk mit der aktuellen **Begleit-CD der PC Player Plus** füttert, wird feststellen, daß wir ihr eine gründliche Frischzellenkur verordnet haben. Neben einer poppigeren Oberfläche und der runderneuerten Datenbank finden Sie dort von nun an auch einige handverlesene **Oldie-Demos**.

Manchmal kommen sie wieder: Aufmerksamen Lesern dürfte in unserem »Quest for Glory 5«-Test der Meinungskasten einer gewissen Monika Lechl auffallen. Lassen Sie sich nicht irritieren, denn bei ihr handelt es sich um die inzwischen in den Ehehafen eingelaufene ehemalige PC-Player-Redakteurin und begeisterte Abenteurerin **Monika Stoschek**. Ihr nachträglich noch zur Vermählung herzlichen Glühstrumpf – Ihnen wünschen wir dagegen jetzt ein paar ruhige Minuten zum Schmökern,

Ihr
PC Player Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Jochen Rist, Martin Schnelle, Manfred Duy, Stefan Seidel;
Hintere Reihe (von l. nach r.): Thomas Werner, Thomas Köglmayr, Roland Austinat, Udo Hoffmann, Henrik Fisch

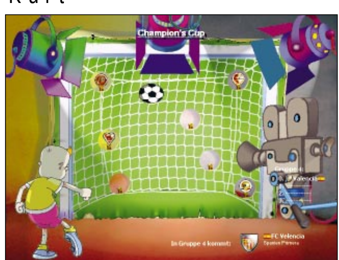
Alpha Centauri





Nach langen Jahren darf sich Civilization 2 endlich in den Ruhestand begeben, denn mit dieser Wirtschaftssimulation tritt ein aufpolierter Gesinnungszwilling in seine Fußstapfen. **56**

Kurt



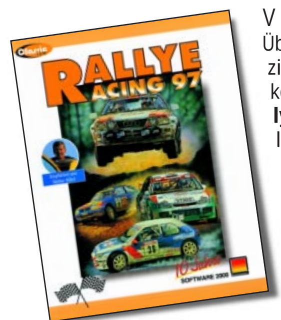
»Ich habe fertig« werden Sie in diesem Falle nicht allzu schnell rufen, denn wer sich erst mal in diesen Fußballmanager reinkniet, vergißt nur allzu gern Raum und Zeit. **86**

Quest for Glory 5



Ist es ein Rollenspiel? Ein Abenteuer? Oder gar ein Action-Adventure? Vermutlich Ansichtssache. Fest steht jedenfalls, daß die sagenumwobene Serie zu ihrer letzten Reise aufbricht. **78**

Vollversion

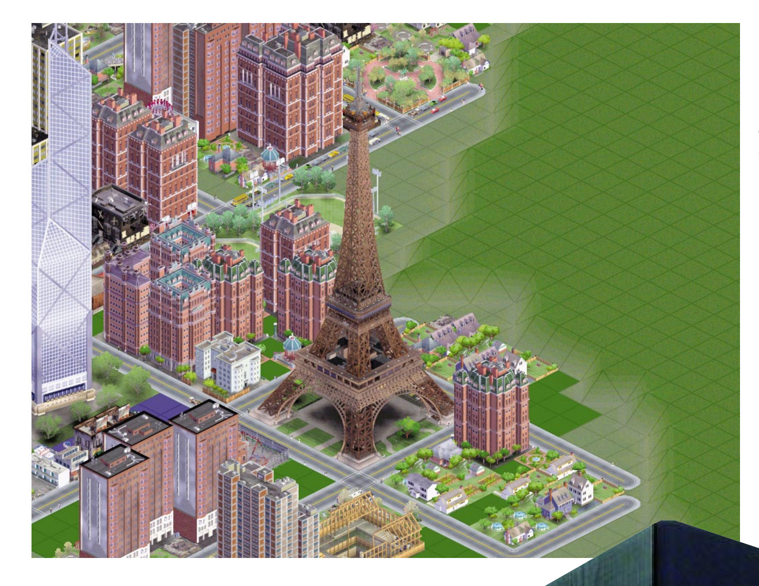


Über drohende Benzinpreiserhöhungen können Sie mit **Rallye Racing 97** nur lachen: Für den Treibstoff zahlt doch Ihr Rennteam! Der Kampf um die Rallye-Meisterschaft wird außerdem noch durch ein schönes **x-tra-Pack** verschönt, welches sich ebenfalls auf unserer dritten (!) CD befindet.

INHALT



9 ▸
11 ▸
56 ▸
24 ▸
194 ▸



Raffe, schaffe, Häusle baue: »SimCity 3000« beschäftigte unsere Städteplaner wieder Stunden um Stunden. Wie es ihnen dabei ergangen ist, lesen Sie auf Seite

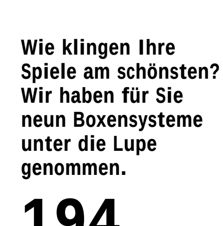
70





»Civilization im Weltraum« könnte der Untertitel dieses neuen Streiches namens »Alpha Centauri« von Sid Meiers Firma Firaxis heißen. Ob sein Team und er allerdings den eigenen Klassiker vom Thron der rundenbasierten Strategie- und Aufbauspiele stoßen kann, erfahren Sie in unserem ausführlichen und detaillierten Test.

56



Wie klingen Ihre Spiele am schönsten? Wir haben für Sie neun Boxensysteme unter die Lupe genommen.

194





Anno 1602 Missions-CD 181
Commandos................................181
Dark Project: Der Meisterdieb.......138
Dark Project: Der Meisterdieb (Cheat) 180
Dethkarz..................................181
Diablo 181
Excessive Speed 181
Fallout 2, Teil 1 148
Grand Touring 181
Half-Life (deutsch).......................180
Need for Speed 3.........................181
Rainbow Six...............................181
Return to Krondor 156
Siedler 3, Teil 2 162
Speed Busters 137
Tomb Raider 3, Teil 2 170
Tomb Raider 3 (Cheats) 180



Auch im klassischen 2D-Adventure-Genre finden sich Neuerungen durch Rollenspielelemente. Warum sich dadurch der Wiederspielwert in »Quest for Glory 5« immens erhöht, erfahren Sie auf Seite

78



Gas geben, hupen und alle aus der Bahn räumen, die im Weg stehen: In unserem diesmaligen Schwerpunkt beschäftigen wir uns mit Action-Rennspielen.

128

Das wohl am sehnsüchtigsten erwartete Strategiespiel des Jahres 1999 ist »Command & Conquer 3«. Wir berichten über den Grund der Verzögerung und außerdem über alle anderen Westwood-Projekte.

24

Von den Ex-»Bundesliga Manager«-Designern kommt nun eine Wirtschaftssimulation, die sich trotz des merkwürdigen Namens »Kurt« mit dem runden Leder befaßt.

86

News

Surfbrett 38
Hitparaden 50

A-10 Warthog 46
Decay 46
Devastator 40
Flashpoint 46
Galador 40
Game Commander Multiport 46
Klingon Academy 42
Project VI 42
Rollercoaster Tycoon 44
Silver 44
Simon 3D 42
Superbike World Championship 44
Witcher 40

Previews

Command & Conquer 3 24
Commandos – Im Auftrag der Ehre .34
Driver 30
Jagged Alliance 2 36

Rubriken

Bizarre Anwendung 127
CD-ROM Inhalt 8
Dilbert Comic 214
Editorial 3
Fax-Tipsabruf 212
Finale 214
Hall of Fame 126
Hotlines 205
Impressum 193
Inserentenverzeichnis 93
Leserbriefe 208
PC Player Index 104
PC Player persönlich 52
PC Player Gruft 45
So werten wir 55
Sparschwein 125
Vorschau 213

Special

Einleitung Action-Rennspiele 128
Genre-Historie 130
Vergleichstest 132
Need for Speed 3 vs.
Speed Busters 188
Previews 189

Spiele-Tests

3D Railroad Master 124
Actua Soccer 3 90
Alpha Centauri 56
Biosys 108
Dark Side of the Moon 99
DSF Fußball Manager 93
Extreme G 2 96
Fighter Squadron 100
Hanse 1480: Das Vermächtnis 69
Inline Race 105
Kurt 86
Lamentation Sword 118
Lego Loco 124
Luftwaffe Commander 102
Mad Trax 120
Mephisto Genius 99 120
Pinky and The Brain
World Conquest 99
Power Chess 2 69
Pro Pilot 99 103
Quest for Glory 5: Dragon Fire 78
RedJack: Revenge of the Brethren .94
Rollcage 112
Ruthless.com 114
SimCity 3000 70
Skullcaps 98
Snow Wave 92
Snowmobile Racing 105
Starcraft: Brood War 84
Starsiege Tribes 116
Top Gun Hornet's Nest 66
Ultima Online: The Second Age 122
Ultra Fighters 103
Worms Armageddon 110

Hardware

Anlaufseite 190
Lautsprecher-Vergleichstest 194
Hardware-Kaufempfehlungen 192
Hardware-Kurztests 200
Keine Panik:
Glossar der 3D-Fachbegriffe 202
Technik Treff 206

Mit der Beilag-CD C rasen Sie in dieser Ausgabe mit »Rallye Racing« über Stock, Stein und die »x-tra-Strecken«. Ansonsten gibt's wieder jede Menge Demos, Videos, Patches, Treiber und die bewährte Datenbank in neuem Look.

CD-ROM-SCHNELLSTART

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
- Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.
- Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.
- Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com
- Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 01/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

CD-Inhalt



Inhalt Plus CD A

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Exklusiv: Railroad Tycoon 2 (deutsch)
Asghan: The Dragon Slayer
Killertank
Kurt – der Fußballmanager '99
Moto Racer 2
Nascar 1999 Edition
Ruthless.com
S.C.A.R.S.
Warhammer 40 000 Chaos Gate
Oldie-Demo Nr. 1: Asteroids
Oldie-Demo Nr. 2: The incredible Toon Machine

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Videoplayer: SimCity 3000
Quake 3 Macworld-Video

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 2/99 der PC Player.

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Die bewährte Datenbank im neuen Look.



Inhalt Plus CD C

Vollversion

Rallye Racing inklusive der x-tra-Strecken

Inhalt Plus CD B

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Exklusiv: Alpha Centauri
Descent 3
Earth 2150
Gangsters (deutsch)
H.E.D.Z.
Klingon Honor Guard
Pro Pinball: Big Race USA
Siedler 3 (Multiplayer-Demo)
Star Wars: Rogue Squadron
Test Drive 4x4 (Direct3D & 3Dfx)

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Caesar 3 1.010
Colin McRae Rally Europa Patch
Delta Force Multiplayer-Patch
Descent Freespace 1.06
Falcon 4.0 Version 1.03 (deutsch/englisch)
Grim Fandango 1.01
Hanse 1480
King's Quest: Mask of Eternity 1.002
Links LS 99 1.10
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 1.03 (Direct3D, 3Dfx)
Motocross Madness Holiday Track Pack
Need for Speed 3 Lister Storm Add-on
N.I.C.E. 2 1.02
N.I.C.E. 2 Light Patch
Siedler 3 1.23
Tomb Raider 3 (deutsch)
Unreal 2.20 Beta

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

ACDSee 32 Version 2.3
GetRight Version 3.31
Hypersnap Version 3.30
Norton Antivirus Version 5.0
Norton Utilities Version 3.07
Winfax Pro Version 9.0

Grafikkartentreiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\GRAFIK\)

3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber für Win95
3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber für Win98
3Dfx Voodoo2 Referenztreiber
Creative 3D Blaster Banshee Version 3DBB-9XBIO-1-US (Revision 1)
Creative Graphics Blaster Riva TNT Version GBRT-9XWEB-1-US (Revision 2)
Diamond Monster Fusion Version 4.10.01.0211
Diamond Monster 3D 2 Version 4.10.01.0205
Diamond Viper V550 Version 4.10.01.0239
Elsa Erazor II Version 4.10.01.0200-0016
Guillemot Maxi Gamer Phoenix
Guillemot Maxi Gamer 3D 2 Version 2.10
Hercules Terminator 3D-DX Version 1.28.2111
Hercules Terminator Beast Version 0.96.61104
STB Blackmagic 3D Version 2.18
STB Velocity 4400 Version 1.52
STB Velocity 4400 TV-OUT Version 1.52
Wicked 3D Vengeance Version 1.50

Soundkartentreiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\SOUND\)

Creative Soundblaster 16, 32, AWE 64
Creative Soundblaster Live
Creative Soundblaster PCI 64
Creative Soundblaster 128 PCI
Terratec EWS 64 XL L S
Terratec Maestro 32-96



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

Rallye Racing 97

plus x-tra Strecken

Passend zum Action-Rennspiel-schwerpunkt unternehmen Sie diesmal mit der Vollversion der Plus-Ausgabe eine Fahrt ins Blaue. Nicht sehr gemütlich, aber dafür um so sportlicher: Sechs Originalrenner stehen bereit.



Nicht realitätsnah, aber dafür ist ordentlich was los: Im Arcade-Modus kreuzen verschiedene Computer fahrer vor Ihrer Motorhaube herum.

Rallye Racing 97« simuliert die letzte Rallye der Weltmeisterschaft im nebeligen Großbritannien, die RAC-Meisterschaft. Sechs Boliden stehen zur Wahl: fünf Fahrzeuge der sogenannten A-Klasse und der Proton Wira der kleineren N-Klasse. Wie im großen »Colin McRae« fahren Sie mit ihnen in einer Meisterschaft ganz für sich allein gegen die Uhr beziehungsweise gegen die vorgelegten Zeiten der Gegner. Auf einer kleinen Digitalanzeige oben rechts wird die Zeit des besten Fahrers permanent eingeblendet, ein immerwährendes Indiz für die Güte Ihrer Fahrkunst.

An Rennstrecken herrscht kein Mangel: 28 Wertungsprüfungen von höchst unterschiedlicher Länge und Untergrundbeschaffenheit sind zu durchqueren. Ihnen treu zur Seite steht ein Beifahrer, der verläßliche Anmerkungen von sich gibt. Sollten Sie aber eher ein Gesellschaftslöwe sein, gibt es auch noch fünf unterschiedlich schwere Arcade-Stufen. Hier erkunden Sie nicht länger mutterseelenallein, sondern zusammen mit etlichen Gesinnungsgenossen die englische Heide.



In der Meisterschaft sieht es anders aus, hier fahren Sie gegen die Uhr und die vorgelegten Zeiten der Konkurrenz.

Fahren Sie nicht allzu sorglos, da Ihr Fahrzeug keineswegs unzerstörbar ist. In den Pausen zwischen den Etappen werkelt ein tapferer Mechaniker, aber in diesen wenigen Minuten kann natürlich niemand ein schrottreifes Wrack wieder in einen soliden Renner verwandeln. Mit etwas sinnvollem Tuning vor Etappenstart sind Unfälle aber hoffentlich vermeidbar. Besonders wichtig ist die Wahl einer angemessenen Bereifung. Mit einer hohen Aufhängung stellen Sie sich auf unebenes Gelände ein, Getriebeveränderungen und ähnliche Detailarbeit mögen sich außerdem als nützlich erweisen.

Denken Sie auch daran, daß sich auf der CD mit den »x-tra Strecken« ein Bonuspack befindet, der das Hauptprogramm erweitert. Neben dem Einbau von zehn zusätzlichen Rennstrecken konzentriert es sich vor allem auf die Verbesserung des Fahrverhaltens. Außerdem werden kurze Sprintstrecken eingebaut und die Auslaufzonen neben der Straße verbreitert. **(uh)**



Mit etwas Tuning - leicht zu beherrschen - passen Sie den Wagen Ihrem Fahrstil an.

Starthilfe

Ab einem 486/66 mit 8 MByte RAM läuft das Programm, optimal wird es aber erst auf einem Pentium/90. Rallye Racing ist ein DOS-Spiel, die Installation unter Windows 95 geht dennoch problemlos vonstatten.
Nach einem Doppelklick auf die INSTALL.EXE kopiert sich das Programm auf die Festplatte, Ihre Soundkarte sollte ebenfalls automatisch erkannt werden. Die X-tra-Strecken installieren Sie durch einen Aufruf der DOS-Eingabeaufforderung. Dann gehen Sie direkt in Ihr CD-Verzeichnis und geben ein: XUPDATE C:\RALLY. Sollten Sie das Hauptprogramm in einem anderen Verzeichnis installiert haben, müssen Sie den Befehl natürlich entsprechend abändern.

Exklusiv:

Alpha Centauri

Sid Meier, ein alter Hase der Branche, hat den »Civilization«-Abkömmling »Alpha Centauri« schon so gut wie fertiggestellt. Einen Einblick gewährt Ihnen unsere exklusive Demoversion in dieser Ausgabe.

Haben Sie sich auch schon gefragt, was eigentlich aus den raumfahrenden Kolonisten von Civilization geworden ist? Nun, die Antwort darauf dürfen Sie höchstpersönlich zusammenbasteln, denn in Alpha Centauri nehmen Sie das weitere Schicksal jener Emigranten selbst in die Hand.



Das Balkendiagramm in der Bildschirmmitte zeigt Ihre Leistung (grün) im Vergleich zur Konkurrenz an.

Weltverbesserer

Die Aussiedler, welche von Mutter Erde nach Alpha Centauri fliegen, haben sich auf dem Weg dorthin gehörig verkracht – insgesamt sieben Fraktionen bildeten sich, wovon jede felsenfest von ihrer eigenen Weltanschauung überzeugt ist. Sie dürfen nun einem der vorhandenen Bündnisse Ihre Sympathie erweisen und deren Vorstellungen auf dem zu besiedelnden Planeten verwirklichen. Der Einführungsmodus erspart Ihnen dabei einen gehörigen Batzen Vorbereitungszeit, denn er ist direkt ins Spiel integriert, wodurch das langwierige Nachlesen von Readme-Dateien entfällt.

Adlerauge sei wachsam

Sobald Ihre Wahl auf eine der Parteien gefallen ist, finden Sie sich mit einer neu errichteten Basis auf der Planetenoberfläche wieder. Dort sollten Sie zunächst die nähere Umgebung genauer unter die Lupe nehmen, da diverse Extras und Überraschungen auf ihre Entdeckung warten. Während Ihr erster Erkundungstrupp die Nachbarschaft unsicher macht, können Sie schon mal ein Besiedlungsvehikel in Auftrag geben. Dieses läßt Sie dann an geeigneter Stelle eine zweite Basis aus dem Boden stampfen. Nebenbei errichten Sie damit auch Straßen, erbauen Farmen oder stellen Solargeneratoren ins anfängliche Ödland. Sollten Sie während einer Erkundungsfahrt über ein Artefakt stolpern, befördern Sie dieses so schnell wie möglich zur nächsten Basis – das Verfallsdatum läßt grüßen.



Sieben unterschiedlich ausgeprägte Parteien stehen vor dem rundenbasierten Wettrüsten zur Auswahl.

Sieg durch Fortschritt

Da Sie der Konkurrenz ja immer eine Nasenlänge voraus sein möchten, kümmern Sie sich nebenbei um die Erforschung neuer Technologien. Sehr interessant dürfte auch die Tatsache sein, daß Sie Ihre Fahrzeuge aus bestehenden Modulen selbst zusammenbauen dürfen. Je fortgeschrittener Ihre Entwicklungsstufe ist, um so mehr Komponenten stehen bei der Montage bereit. Die Leistung der Vehikel wird mit drei Zahlen angegeben. So hat eines davon beispielsweise den Wert 1-2-2. Der erste Wert gibt hier die Feuerkraft, der zweite die Panzerung und der dritte Wert die maximal möglichen Bewegungen pro Zug an.

Installation

Alpha Centauri befindet sich auf der B-CD der Plus-Ausgabe. Dort können Sie es entweder aus dem Menüpunkt unseres selbststartenden CD-Menüs aufrufen oder direkt aus dem Explorer und dem entsprechenden Verzeichnis der CD installieren.

technik



Genre: Runden-Strategie
Hersteller: Firaxis/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 33 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS

Exklusiv: Railroad Tycoon 2 (deutsch)



Bei unserer komplett eingedeutschten Demoversion dürfen sich Leute mit einem besonders stark ausgeprägten Interesse am Schienenverkehr auf ein prächtiges Erlebnis freuen. Sie selbst ergreifen die Hebel der Macht und zeichnen für den wirtschaftlichen Aufschwung der Ihnen zugewiesenen Region verantwortlich. Zwei Kampagnen stehen zur Auswahl, bei denen Sie entweder Gleise an der Ostküste Afrikas verlegen oder gleich zwischen Kapstadt und Kairo Ihr kontinentales Können unter Beweis stellen. Dabei werden Ihnen zu Beginn des Spiels Missionsvorgaben gestellt, zum Beispiel der Transport einer gewissen Anzahl von Frachtladungen – all dies ist natürlich einem Zeitlimit unterworfen. Anfangs empfiehlt es sich, den ersten Bahnhof samt zugehöriger Bauwerke aus dem Boden zu stampfen. Neben Wasser- und Sandtürmen sorgen dabei Lokschuppen und Hotels für eine höhere Rentabilität, die im späteren Spielverlauf der Konkurrenz zuliebe ausgebaut werden. Enorm wichtig ist auch die Verlegung der Gleise zu strategisch wichtigen Punkten in Form von kleinen Dörfern.



technik

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Poptop/Take 2
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 88 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\07RAILROAD2

Gangsters: Organisiertes Verbrechen



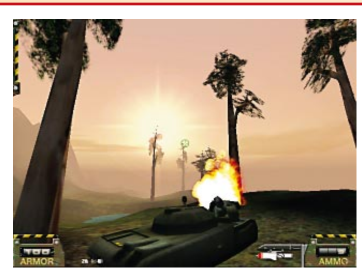
In die Blütezeit des organisierten Verbrechens versetzt Sie die deutsche Demoversion des Ganovenspiels »Gangsters«. Dort kontrollieren Sie die Geschicke Ihres Verbrechervereins, wobei Sie in einer Planungsphase ohne Zeitdruck den Ablauf der kommenden Woche austüfteln. In Ihr Team lassen sich kriminelle Kandidaten aufnehmen, die allesamt ein Chef, der sogenannte Kapo, anführt. Ausgerüstet werden Ihre Untergebenen weiterhin mit allerlei Schußwaffen, die aus naheliegenden Gründen nur auf dem Schwarzmarkt zu erwerben sind. Auch an einen fahrbaren Untersatz sollte gedacht werden, da Sie dadurch Zeit sparen. So können Sie mehrere Opfer hintereinander ins Kreuzverhör nehmen . Nach der Planungsphase geht's weiter zur Durchführung. Da verhalten sich Ihre Vollstrecker gemäß der von Ihnen erteilten Missionsplanung – sollte Ihnen ein unerwartetes Ereignis dennoch die Pläne durchkreuzen, können Sie stets in das Geschehen eingreifen und den weiteren Ablauf selbst gestalten. Ein integrierter Tutorial-Modus erklärt die ersten Schritte auf dem krummen Weg nach oben.

technik

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Hot House/Eidos
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 100 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\05GANGSTERS

Noch mehr Demos...

Killer Tank



Bei dem Erstlingswerk des russischen Herstellers Electrotech nehmen Sie Platz in einem mit Kanonenrohr und Raketen bestückten Panzer, der durch dreidimensionale Landschaften rattert. Ihr Hauptziel ist es, das böse Kommunikationszentrum dem Erdboden gleichzumachen. Doch allzu leicht ist dieser Auftrag der spielbaren Demoversion nicht, da Ihnen die Geschütztürme des zu zerstörenden Ziels ordentlich den Tag verderben. Wenn diese ihrerseits das Zeitliche segnen sollen, kommen Sie mit blindem Drauflosstürmen nicht weit: Finden Sie einen nuklearen Sprengkopf und aktivieren Sie ihn auf der mit »Enter« markierten Stelle. Wo sich dieses Örtchen befindet, entnehmen Sie der Karte, die sich mit einem Druck auf die TAB-Taste aufrufen läßt. Weitere Tastaturkommandos sind die Tasten 1 und 2, um Ihre Waffen auszuwählen, und die Enter-Taste, mit der gefundene Extras aktiviert werden. Interessante Informationen über den Hersteller finden Sie auf der Web-Seite www.electrotech.ru.

technik

Genre: Action
Hersteller: Electrotech Multimedia/Alter Ego
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 44 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\03KILLERTANK

Descent 3



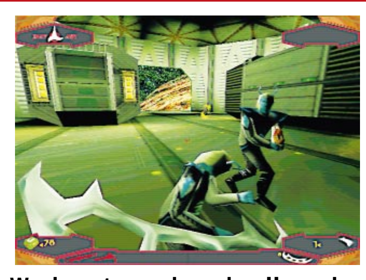
Bedrückend, eng, klaustrophobisch und eingekeilt – alles treffende Beschreibungen für das Spielgefühl in diesem Actiontitel. Denn darin schweben Sie schwerelos in einem kleinen Gleiter durch düstere Röhrensysteme auf der Suche nach dem rettenden Ausgang. Auf dem Weg in den Abgrund werden verschiedenartige Drohnen durch Ihre Präsenz aufgescheucht, was diese natürlich übelnehmen – prompt tauchen Sie in ihrem Fadenkreuz auf. Diverse Waffensysteme wie Raketen, ein Maschinengewehr oder ausbaubare Laserwaffen sammeln Sie aus den Trümmern der zerstörten Feindeinheiten. An Ihrer Seite finden Sie übrigens den »Guide-Bot« wieder, einen blechernen Gehilfen, der Ihnen auch schon in »Descent 2« den richtigen Weg aufzeigte. Im dritten Teil statten Sie sogar der Oberfläche gelegentlich einen Besuch ab, was in den beiden Vorgängern nicht vorkam. Die Konfiguration der Steuerung läßt sich im Spielmenü unter dem Punkt »Options« den eigenen Gepflogenheiten entsprechend anpassen.

technik

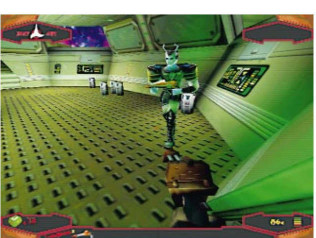


Genre: Action
Hersteller: Outrage Entertainment/Interplay
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 51 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Klingon Honor Guard



In dem Microprose-Titel schlüpfen Sie in die Rolle eines Klingonen. Dieser ist mit dem für seine Rasse typischen Kriegswerkzeug ausgerüstet, wie die ihm feindlich gesinnten Wachposten sehr schnell merken. Die spielbare Demoversion auf unserer Plus-Ausgabe verwendet übrigens dieselbe Grafik-Engine wie das 3D-Actionspiel »Unreal«. Zu Beginn drehen Sie sich am besten um 180° und erblicken prompt einen Zusatz für Ihr Waffenarsenal. Danach steigen Sie aus dem engen Transporter und schalten damit die ersten Wachen aus. Statten Sie der oberen Etage einen Besuch ab und deaktivieren die Türverriegelung des unteren Stockwerks.



technik

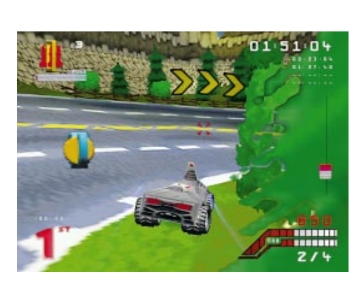


Genre: Action
Hersteller: Microprose
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 58 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

S.C.A.R.S.



Mit den wohl seltsamsten Fahrzeugen, die das Genre überhaupt hergibt, brettern Sie in der spielbaren Demoversion von »S.C.A.R.S.« mit Computergegnern um die Wette. Eine Strecke steht zur Verfügung, auf der Sie gegen Boliden antreten, die beispielsweise aus Elefanten- oder Nashornkarossen bestehen. Unterwegs klauben Sie diverse Extrawaffen von der Fahrbahn auf. So schießen Sie entweder mit Feuerringen um sich oder hindern Ihre Kontrahenten mit zielsuchenden Raketen am Fortkommen. Vor lauter Begeisterung sollten Sie aber nicht übersehen, daß auch Ihre Gegner Gebrauch von den kostenlosen Boni machen können.



technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 16 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Earth 2150



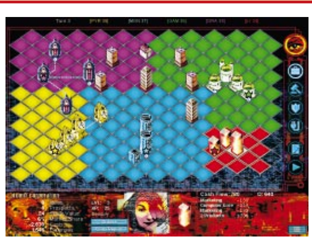
Der Nachfolger zu »Earth 2140« wird in Polen entwickelt und unter den Fittichen von Topware veröffentlicht. Auffälligste Neuerung in dieser selbstablaufenden Demoversion ist die dreidimensionale Grafikdarstellung der Umgebung und Einheiten. Drei verschiedene Rassen stehen in der finalen Version zur Verfügung, zudem haben Sie dort die Wahl zwischen 15 Waffensystemen. Ihre Fahrzeugtypen dürfen Sie übrigens aus Einzelteilen selbst zusammenbauen.

technik



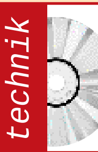
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Topware
Erfordert: Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 39 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\

Ruthless.com



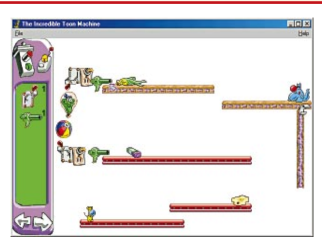
In der spielbaren Demoversion von »Tom Clancy's: Ruthless.com« dreht sich alles um Marktanteile. Das eigentliche Kampfgeschehen findet dabei jedoch nicht in der Realität, sondern im Cyberspace statt. Dort warten natürlich andere Gefahren als im wirklichen Leben auf Sie, zum Beispiel Virus-Attacken oder Data-Bomben, welche die Konkurrenz geschickt in Ihr Wirtschaftssystem einschleust. Schutz davor gewähren sogenannte Firewalls.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: Red Storm Entertainment
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 45 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\08RUTHLESS

Oldie-Demo: The Incredible Toon Machine



Eine Premiere stellt der Oldie »The Incredible Toon Machine« dar: Ab sofort finden Sie auf unserer CD immer auch einen oder mehrere Titel, die schon vor etwas längerer Zeit für Spielspaß sorgten. Im vorliegenden Spiel, einem Ableger der bekannten »Incredible Machine«-Serie, müssen Sie in den meisten Fällen eine Kugel über irgendwelche Hindernisse rollen. Dabei stehen Ihnen diverse Werkzeuge zur Verfügung, um dem Kügelchen den Weg ins Ziel zu bahnen.

technik



Genre: Denkspiel
Hersteller: Dynamix/Sierra
Erfordert: Pentium/60, 16 MByte RAM, 5 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\10TOON

Warhammer 40 000: Chaos Gate



Mit bis an die Zähne bewaffneten Marines machen Sie in »Warhammer 40 000 Chaos Gate« die Gegend unsicher. Diese werden zuvor in einem Menü ausgewählt und mit allerlei Kriegswerkzeug ausgerüstet. Danach finden Sie sich im Kampfgebiet wieder und wehren sich rundenbasiert gegen die aufmüpfigen Kontrahenten, die ebenfalls in dicker Panzerung antanzen. In den Scharmützeln empfiehlt es sich, genügend Aktionspunkte für Feuergefechte zu reservieren.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: SSI/Empire
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 76 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\11WARHAMMER40K

Oldie-Demo: Asteroids



Die zweite Oldie-Demo auf der B-CD ist eine auf eine Minute Spielzeit begrenzte Version des legendären Arcade-Hits »Asteroids«. Sie versetzt Sie zurück in die Zeiten, als es galt, heranbrausende Asteroiden in ihre Einzelteile zu zerlegen oder besser komplett zu atomisieren. Mit Ihrem Gleiter können Sie sogar über den Bildschirmrand hinausdüsen.
Ein steinaltes Actionspiel, das Mittagspausen aber immer noch glänzend überbrückt.

technik



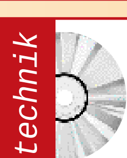
Genre: Action
Hersteller: Activision
Erfordert: Pentium/60, 16 MByte RAM, 300 KByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\02ASTEROIDS

H.E.D.Z.



In Hasbros Actionspiel mit Puzzle-Einlagen hüpfen Sie mit den unterschiedlichsten Köpfen durch dreidimensionale Areale. Jene Köpfe befähigen Sie je nach Modell zu Taten, die für ein weiteres Fortkommen zwingend notwendig sind. Um an einen der begehrten Hirnkästen zu gelangen, bedarf es jedoch der gewaltsamen Entfernung derer von Ihren Kontrahenten. Haben Sie es zum Großkopfbesitzer gebracht, können Sie problemlos zwischen den einzelnen Häuptern im Inventar wechseln.

technik



Genre: Action
Hersteller: Hasbro Interactive
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 26 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\06HEDZ

Noch mehr Demos ...

Rogue Squadron



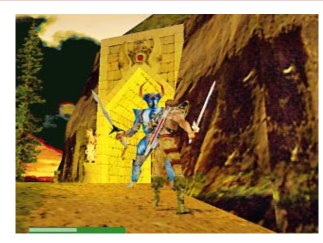
In der Demo des im Star-Wars-Universum angesiedelten Actionspieles sind Sie Mitglied der »Rogue Squadron«, einer von Luke Skywalker geschaffenen Eingreiftruppe. Nachdem Sie im Hauptmenü einen Piloten erstellt haben, wählen Sie die gewünschte Steuerungsmethode aus und beginnen den Einsatz. Besteigen Sie Ihren X-Wing und absolvieren Sie den ersten Level. Beschützen Sie Ihre Heimatbasis und versuchen Sie, 27 gegnerische Einheiten abzuschießen.

technik



Genre: Action
Hersteller: LucasArts
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 46 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\

Asghan: The Dragon Slayer



Ihre Aufgabe in diesem Action-Adventure ist es, sich entlang einer gut bewachten Küste über Abgründe zu hangeln, Schwertkämpfe zu überstehen und sich mit wohlgezielten Armbrustschüssen der Gegner zu erwehren. Springen Sie mit »ALT«, nehmen Sie mit der Leertaste Objekte auf, und schalten Sie mit STRG in den Kampf-Modus. Drücken Sie »Q«, um in den Armbrust-Modus zu wechseln. Eine ausführliche Tastaturbelegung finden Sie in der Readme-Datei.

technik



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Grolier Interactive
Erfordert: Pentium/120, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 30 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: Hauptverzeichnis

Kurt – der Fussballmanager '99



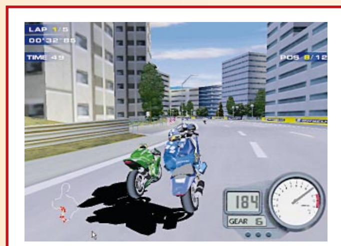
Anhand unserer Demo erhalten Sie einen ersten Eindruck von der neuen Fußballmanager-Simulation, die durch ihre ungewöhnliche Präsentation auffällt. Maskottchen Kurt führt Sie durch die einzelnen Menüs. Speichern und Laden sind in der Demo nicht verfügbar. Nach Auswahl des Trainers können Sie das eigentliche Spiel starten. Im Hauptmenü sehen Sie alle Informationen über Ihren Kader und die Aufstellung. Die Begegnungen auf dem Rasen werden isometrisch dargestellt.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Heart-Line
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 97 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\04KURT

Moto Racer 2



Diese Demo bietet Ihnen die Gelegenheit, dem Geschwindigkeitsrausch zu verfallen und das Fahrgefühl des neuen Motorrad-Rennspiels von Electronic Arts kennenzulernen. Drehen Sie entweder auf einer Rennstrecke oder auf einer Motocross-Strecke Ihre Runden. Es steht sowohl ein Simulations- als auch ein Arcademodus zur Verfügung. Maximal vier Spieler können außerdem per Splitscreen um die Wette fahren, im Netzwerk treten bis zu acht Rennfahrer gegeneinander an.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 80 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\05MOTORACER2

Siedler 3 Multiplayer



In unserer »Siedler 3«-Mehrspieler-Demo haben Sie nun die Möglichkeit, mit menschlichen Mitspielern um die Wette zu wuseln. Sie können entweder im Netzwerk oder per Internet spielen. Die Readme-Datei erklärt, wie Sie die Mehrspieler-Partien konfigurieren. Treiben Sie die Entwicklung Ihres Volkes voran und gebieten Sie dem gegnerischen Ausbreitungsdrang Einhalt. Ein gut funktionierender Wirtschaftskreislauf ist dabei natürlich besonders wichtig.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Blue Byte
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM, 93 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\

Nascar Racing 1999 Edition



In der »Nascar Racing 1999 Edition«-Demo sitzen Sie am Steuer eines Pickups und drehen auf einem der für diese Rennserie so typischen Ovale Ihre Runden. Stellen Sie die Grafikdetails der Schnelligkeit Ihres Rechners entsprechend ein, bevor Sie starten. Die Demo ermöglicht es Ihnen, ein komplettes Rennwochenende inklusive Tuning des Wagens, Training, Qualifikation und Rennen zu absolvieren. Sie steuern den Wagen per Tastatur, Joystick oder Lenkrad.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Papyrus/Sierra Sports
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM, 22 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\06NASCAR1999



Im neuen Gewande: Die PC-Player-Datenbank mit allen wichtigen Infos zum Spiel ...

PC-Player-Datenbank

Die überarbeitete Datenbank (CD A) ist da! Sie wurde von unserem Programmier- und Videoguru Henrik Fisch ins Leben gerufen und bietet hochinteressante Neuerungen. So können Sie nun einen oder mehrere Titel anhand der eingebauten Suchfunktion aufstöbern und diese in einer Tabelle anschauen. Zudem läßt sich der Inhalt bequem kopieren und woanders einfügen. Nach wie vor gibt es natürlich auch die Wertungskästen aus dem Heft. Die fortlaufend verbesserte Datenbank enthält nun mehr Testergebnisse als je zuvor. Lediglich die Implementierung der Suchfunktion ist noch nicht optimal: Klicken Sie zuerst auf den Button »Tabelle«, danach können Sie den »Suchen«-Button aufrufen. Im nun erscheinenden Fenster geben Sie den/die gewünschten Spieltitel (bitte mit einem Großbuchstaben am Anfang!) ein.



... und einer brandneuen Suchfunktion mit der Darstellung der Resultate in einer Tabelle.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE.

Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Manfred sucht verzweifelt nach einem willigen Spieletester, während Martin einen gnadenloses Vergleich durchzieht. Und die harten Burschen der Poing-Swat sorgen wieder einmal für Recht und Ordnung. Noch ein Tip für Cineasten: Geheime Szenen aus »Top-Gun Hornets Nest« haren ihrer Entdeckung.

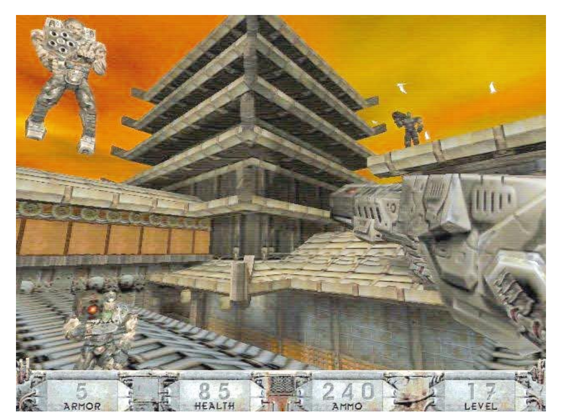


Letzte Meldungen

Der Sturm bricht los



Nach dem Weggang eines großen Teils des »Daikatana«-Teams hat Ion Storm Ersatz gefunden, angeführt von Lead Level Designer Chris Klie, der bereits an »Outlaws« und »Mysteries of the Sith« mitgearbeitet hat. Trotzdem ist nach wie vor unklar, ob der angepeilte Veröffentlichungstermin im ersten Quartal dieses Jahres gehalten werden kann. Interne Querelen scheinen John Romeros Firma zu plagen, denn neben Mike Wilson (jetzt bei g.o.d.) hat im letzten Jahr fast die Hälfte aller Angestellten das Unternehmen verlassen, das im obersten Stockwerk des Chase Towers in Dallas liegt. Angefangen mit den im höchsten Gebäude der Stadt nicht gerade billigen Büroräumen samt eigenem THX-Kino soll Ion Storm seit Firmengründung 26 Millionen Dollar ausgegeben haben, und jeden Monat kommen 900 000 Dollar hinzu – laut der örtlichen Zeitung Dallas Observer. Daikatana und »Anachronox« müssen also riesige Stückzahlen verkaufen, damit das Entwicklungsstudio in den grünen Bereich kommt.



Kommt Daikatana wirklich noch im Frühjahr?

Mit Simis in den Ka-52

Nach »Team Apache« bringt Simis das zweite Programm in ihrer »Team Combat«-Reihe heraus. Sie steigen bei »Ka-52 Team Alligator« in den gleichnamigen Hubschrauber ein, den zweisitzigen großen Bruder des russischen Ka-50 »Hokum«. Wieder ist das Team-Management ein essentieller Bestandteil, doch die Kampagne wird nun nicht mehr streng linear ausfallen. Die völlig neue Grafik-Engine namens »Daedalus« soll die AMD »3D Now!«-Technologie sowie spezielle Fähigkeiten des Pentium-III-Prozessors von Intel ausschöpfen. Das Programm wird von GT Interactive und nicht mehr wie der Vorgänger durch Mindscape vertrieben.



Das ist er also: Der Ka-52-Alligator-Kampfhubschrauber.

Wahnsinn mit Microsoft

Im Juni bringt Microsoft einen weiteren Vertreter ihrer »Madness«-Rennspielserie heraus. »Midtown Madness« bietet zehn verschiedene Wagen, vom Ford Mustang über Polizeiautos bis hin zum ausgewachsenen Truck. Das alles ist in Chicago angesiedelt, wo es den Sears Tower und den Meigs Field Airport zu besichtigen gibt. Am Rand der Strecken können Sie ebenfalls allerlei bewundern, unter anderem werden Sie es mit Fußgängern, der Polizei und sogar Verkehrsstaus zu tun bekommen.

Nachschub für die Eisenbahn

Bis in das frühe 21. Jahrhundert werden Sie mit »Railroad Tycoon 2 Expansion Pack: The Second Century« wirtschaften können. Sie starten in den 30er Jahren und müssen etwa die britische Eisenbahn während des Zweiten Weltkrieges am Laufen halten und in den 50er Jahren dafür sorgen, daß genügend Nachschub da ist, um den Warschauer Pakt an der Ausbreitung zu behindern. Später dürfen Sie sich um den Tunnel unter dem Ärmelkanal kümmern und schlußendlich Unterwasser-Bahnen durch Tunnel am Meeresboden bauen. Züge wie der TGV und der ICE entgleisen Ihnen hoffentlich nicht, wenn das Add-on wahrscheinlich im zweiten Quartal des Jahres erscheint.

UFO, die sechste

Nach den beiden weniger strategielastigen X-COM-Ablegern »X-COM: Interceptor« und »X-COM: Alliance« (ein 3D-Shooter) wird der nächste Teil des Kampfes Menschen gegen Außerirdische wieder ein reinrassiger Strategietitel werden. In der zeitlichen Reihenfolge der Story steht er vermutlich weit in der Zukunft.

Zonenkampf, Teil zwei

Trotz des nicht gerade überwältigenden finanziellen Erfolges des Vorgängers bastelt Activision an »Battlezone 2«, das mit einer ganz neuen Grafik-Engine herauskommen soll. Auf Wunsch wird der Taktikpart zugunsten der Action zurückstehen, denn viele Dinge lassen sich automatisieren. Ansonsten verlassen Sie wieder Ihr Vehikel während des Kampfes und können andere in Besitz nehmen.



Noch sieht die Natur schön und unverbraucht aus: Battlezone 2.

Unreale Normannen

Das Designerteam Human Head Studios bringt im Sommer des Jahres 2000 das 3D-Action-Adventure »RUNE« heraus, das Sie in eine mythische Wikinger-Welt versetzt. Mit der »Unreal«-Grafik-Engine erleben Sie in der Rolle des tapferen Kriegers Ragnor Abenteuer, in denen Fabelwesen wie Zwerge, Drachen und andere Lindwürmer absolut reale Dinge sind. Die Köpfe dahinter rekrutieren sich übrigens aus sieben ehemaligen Raven-Mitarbeitern sowie einem Produzenten, der bereits für FASA Interactive tätig war. **(mash)**

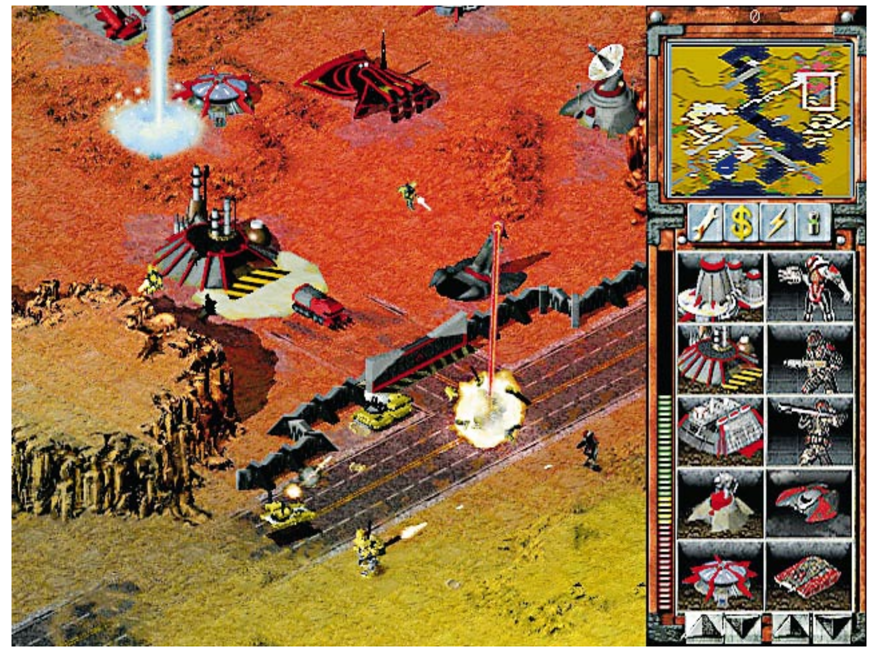
Preview: Command & Conquer 3 – Tiberian Sun

Tiberian Sunrise

Im Echtzeit-Genre ist Westwood der ungekrönte König. Selbst wenn »Starcraft« oder »Total Annihilation« kräftig am Thron sägen, gehen die »Command & Conquer«-Macher aus Las Vegas am Ende doch wieder als Sieger hervor. Die bevorstehende Veröffentlichung von »Tiberian Sun« war uns daher Grund genug für eine Stippvisite im bekannten Spielerparadies.

Aus der geplanten vorweihnachtlichen Veröffentlichung von »Command & Conquer: Tiberian Sun« ist bekanntlich nichts geworden. Dies lag teilweise daran, daß die Designer noch das ein oder andere Feature einbauen wollten, aber größtenteils an der Übernahme von Westwood Studios durch Electronic Arts. Die hierdurch entstandene Zwangspause nutzten die Entwickler optimal. Die KI wurde noch einmal verbessert, Einheiten wurden getunt und auch die Gebäude deutlich renoviert. Und für uns hier bei PC Player bot sich die Gelegenheit zu einem Besuch bei Westwood in Las Vegas und ein letztes ausführliches Preview, bevor wir in der nächsten oder übernächsten Ausgabe mit dem Testen beginnen. Bis spätestens Ende Februar soll gemastert werden, wodurch der nun hoffentlich endgültige Erscheinungstermin auf den April fällt. Deutsche Spieler sammeln eventuell sogar schon im März blaues Tiberium: Westwood plant nämlich eine etwas frühere Veröffentlichung der lokalisierten Fassung, um den befürchteten Run auf amerikanische Direktimporte im Keim zu ersticken.

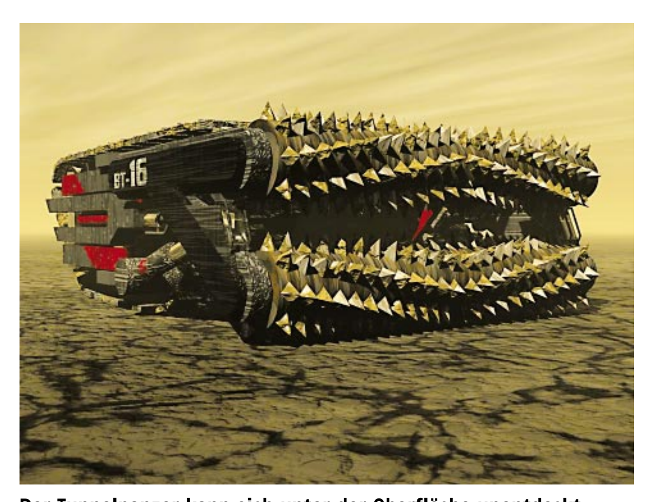




Der Obelisk setzt eine gezielte, schnurgerade Feuersäule ab. Im Hintergrund feuert eine Ionen-Kanone.

C&C wird immer besser

Künstliche Intelligenz und Multiplayer-Kapazitäten sind zwei Features, bei denen Licht und Schatten extrem dicht beieinander liegen. Wie oft haben wir nun schon erlebt, daß Softwarefirmen hinsichtlich dieser beiden Kategorien behaupteten, das Rad neu erfunden zu haben? Später fehlte dann der Multiplayer-Modus gänzlich (siehe »Wing Commander Prophecy« oder »Dark Project – Der Meisterdieb«), und die bombastische KI resultierte in einer Einheit, die sich hoffnungslos in dem einzigen Baum der Spielumgebung verkeilte. Tiberian Sun beschäftigt maximal acht Spieler über ein lokales Netzwerk und vier via Westwood Online (vormals als Westwood Chat bekannt). Von der Funktionalität konnten wir uns bereits vor Ort überzeugen. Mehrspieler-Karten werden nun nach dem Zufallsprinzip generiert, um gleiche Voraussetzungen für alle Mitspieler zu schaffen. Noch bemerkenswerter sind jedoch die Fortschritte im KI-Bereich.



Der Tunnelpanzer kann sich unter der Oberfläche unentdeckt durch das Erdreich wühlen.

Lead Designer Eric Yeo verzichtete gänzlich auf vorher festgelegte Script-Ereignisse und entwickelte ein dynamisches Spielmodell, das durch die physikalischen Gegebenheiten beeinflußt wird. Dazu gehören Faktoren wie Gewicht, Brennbarkeit und Wetter. Karten verändern sich, wenn Gewässer zufrieren, Brücken explodieren oder plötzliche Meteoritenschauer ganze Städte oder Teile einer Armee ausradieren. Derart veränderte Spielbedingungen erfordern schnelles Umdenken und neue Taktiken sowie Einheiten mit anderen Attributen. Ein Panzer ist beispielsweise plötzlich wertlos, wenn auf dem Weg zum



Die Laserkanone ist die Budget-Variante des Obelisken.

Gegner eine Brücke zerstört wird, und muß durch eine amphibische, fliegende oder schwimmende Einheit ersetzt werden. »In den früheren Spielen«, so Eric Yeo, »habe ich die Missionen so entwickelt, daß sie meiner persönlichen Vorstellung von der Lösung gerecht wurden. In Tiberian Sun hingegen kann jeder tun, was er will. Jede logische Problemlösung sollte durchführbar sein. Die Spiel-

Die NOD-Infanterie verfügt über dieses schicke, mit Raketen bewaffnete Motorrad.

umgebung ist dynamisch, und das Terrain hat einen großen Einfluß.«

Kamikaze-Sammler

Während einer Testmission ergab sich eine interessante Situation, die dieses Statement eindrucksvoll bestätigte. Einem mit hochexplosivem blauen Tiberium beladenen Sammler wurde der Weg zur Heimatbasis abgeschnitten. Damit wäre er normalerweise für den Spieler nutzlos geworden. In diesem Fall wurde er aber zur Kamikaze-Einheit umfunktioniert und zum Hauptquartier des Gegners gefahren und dort geparkt. Die Infanterie fiel natürlich gleich über ihn her und zündete somit die »getarnte« Megabombe im eigenen Land. Derlei Features sind nicht dokumentiert und gehören zu den von Yeo beschriebenen »logischen Problemlösungen«.
Auch die Bauphasen weichen vom linearen Pfad ab. Gebäude können mit zusätzlichen Generatoren ausgestattet werden, wodurch sich die Produktion erhöht. Sollten Sie mit der Plazierung oder Nutzbarkeit Ihrer Bauten unzufrieden sein, verkaufen Sie selbige einfach und legen das Geld anderweitig an. Ingenieure können darüber hinaus die Gebäude auseinandernehmen und an besser geeigneter Stelle wieder neu errichten.
Zwar ist kaum anzunehmen, daß sich die Brotherhood Of Nod oder GDI an die Richtlinien der Genfer Konvention halten werden, dennoch ist nun auch der Bau von Hospitälern möglich, in



Tod von oben: Orcas werfen ihre vernichtende Ladung ab.

Interview mit Louis Castle



Firmengründer Louis Castle ist zur Zeit schwer mit der Fertigstellung von Lands of Lore 3 beschäftigt.

Louis Castle gründete 1985 zusammen mit Brett Sperry die Westwood Studios. Zur Zeit ist er mit der Fertigstellung von Lands of Lore 3 und dem Konzept von LOL 4 beschäftigt.

PC PLAYER: *Westwood Studios und Virgin Interactive wurden vor drei Monaten von Electronic Arts übernommen. Wie macht sich das bemerkbar?*

LOUIS CASTLE: Bisher noch gar nicht. Personelle Veränderungen wird es bei uns sicher nicht geben. Wir haben ohnehin nicht genug Leute. Unsere beiden Flaggschiff-Produkte C&C und Lands of Lore werden auf jeden Fall weitergeführt.

PC PLAYER: *Was passiert nun eigentlich mit Virgin Interactive?*

LOUIS: Virgin Interactive USA existiert nicht mehr oder nur noch auf dem Papier. Das Hauptbüro im kalifornischen Irvine ist nun eine offizielle Westwood-Niederlassung. Dort werden die verbleibenden Produkte unter unserem Label weiter entwickelt. Dazu gehören unter anderem Sword & Sorcery und Nox. Soviel ich weiß, soll Virgin Interactive in Europa weitergeführt werden und an einem Distributions-Deal mit Interplay arbeiten.

PC PLAYER: *Durch die alten Virgin-Titel entsteht doch sicher eine zusätzliche Belastung. Wäre es nicht besser, sich auf die eigenen Top-Titel zu konzentrieren?*

LOUIS: Westwood Studios hat doch schon immer als Drittentwickler gearbeitet. Ich erinnere nur an »The Lion King« oder die »Eye of the Beholder«-Serie. Außerdem werden von den laufenden Projekten keine Entwickler abgezogen.

PC PLAYER: *Da wir gerade von laufenden Projekten sprechen ... was dürfen wir denn in der Zukunft erwarten?*

LOUIS: Wir arbeiten bereits an C&C: Tiberian Twilight und an Lands of Lore 4. Das Projekt, das bisher als C&C: Commando bekannt war, macht gute Fortschritte. Es wird aber unter einem anderen Titel erscheinen, und auch das Genre läßt sich nicht unbedingt als 3D-Shooter definieren. Dann gibt es noch ein streng geheimes Projekt, auf das wir sehr stolz sind. Darüber will ich aber nicht mehr sagen. Erste Infos gibt es erst zur E3.

Interview mit Rade Stojsavljevic



Co-Produzent Rade Stojsavljevic gibt Tiberian Sun den letzten Schliff. Spätestens im April werden wir das Ergebnis sehen.

Rade Stojsavljevic ist der Co-Produzent von Tiberian Sun und somit der zweitwichtigste Mann im Team. Er koordiniert dort alle Abläufe und ist insbesondere für Story und Gameplay verantwortlich.

PC PLAYER: ***Was hat sich am Spiel geändert?***

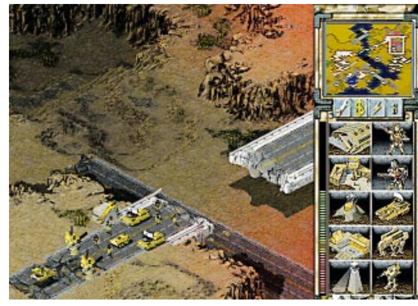
RADE STOJSAVLJEVIC: In erster Linie wollen wir es den »Denkern und Planern« einfacher machen. Das bedeutet, daß die Schlachtfelder nicht mit unzähligen Gefallenen übersät sind. Dynamisches Terrain ist eine Alternative, mit der wir dieses Ziel erreichen. Eine bis an die Zähne bewaffnete Armee, die über eine Eisfläche in feindliches Gebiet eindringt, kann beispielsweise von zwei Infanteristen aufgehalten werden, die das Eis kurzerhand zerschießen.

PC PLAYER: ***Welche Neuerungen gibt es in den Missionen?***

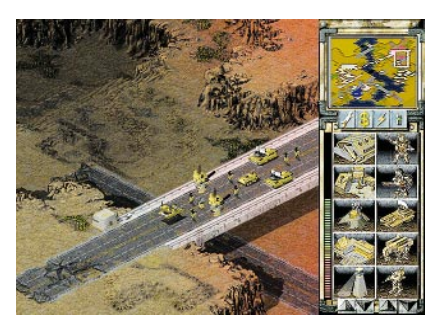
RADE: Jede Mission hat ein klares Ziel, das der Spieler entweder direkt oder in Schritten angehen kann. Die Struktur sieht so aus, daß man entweder sofort versucht, die feindliche Basis zu zerstören, oder man kann zunächst die Radarinstallationen vernichten und dann die Luftstreitkräfte angreifen. Wenn diese beiden Hindernisse aus dem Weg geräumt sind, ist es natürlich wesentlich einfacher, das Missionsziel zu erreichen.

PC PLAYER: ***Auch die sehr unterschiedlichen technischen Gegebenheiten zwischen NOD und GDI werden das Gameplay vermutlich beeinflussen?***

RADE: Unbedingt. NOD hat einen Stealth-Generator, der es ermöglicht, die komplette Basis praktisch unsichtbar zu machen. Du kannst mitten in einer NOD-Basis stehen, ohne das zu wissen – bis sie plötzlich sichtbar wird. Solche Überraschungselemente gibt es in Massen.



Ingenieure bauen eine beschädigte Brücke wieder auf.



Truppen marschieren über die neue Brücke in Richtung Gegner.





Oops! Unsichtbare Einheiten enttarnen sich! Mit soviel Gegenwehr hätten sie nicht gerechnet.



Die wieder zerstörte Brücke schneidet den einzigen Fluchtweg ab. Und ... tschüß!

denen sich Infanteristen heilen lassen. Vom Krankenbett aus dirigieren Sie Ihre Einheiten zum Waffendepot, wo sie diverse Upgrades erwarten. Die Radarbasen sind ebenfalls schlauer geworden und erkennen feindliche Bedrohungen schneller und effizienter.

Stealth und Firepower

Unter den etwa 40 Einheiten befinden sich einige Neuzugänge, die gewiefte Taktiker freudig begrüßen dürften. Zudem verbessern sich siegreiche Einheiten nach einem Scharmützel und werden zu kriegserprobten Veteranen. Auf der höchsten Stufe erlangen solche Einheiten – neben Angriffs- und Verteidigungsboni – besondere Fähigkeiten, die sich im Laufe einer Schlacht als extrem nützlich erweisen. Ihre jeweils stärkste Einheit ist mit einem Generalstern gekennzeichnet und sollte immer beschützt werden.

Der Hunter-Seeker ist ein Droid, der sich an einer gegnerischen Einheit festklammert und all das sieht, was sich im Umfeld dieser Einheit befindet. Aber selbst wenn die Karte bereits vollständig erforscht ist, verbleiben für den Hunter-Seeker noch Anwendungsmöglichkeiten. Der Selbstzerstörungsmechanismus fetzt die befallene Einheit gleich mit weg. Nachteil: Sie können sich die feindliche Einheit nicht aussuchen. Ein Hunter-Seeker hängt sich an den ersten Gegner, den er sieht.



Der Banshee ist ein leichter Antischwerkraft-Jet, der sich für schnelle Luftangriffe eignet.

Spione sind fast unsichtbare Einheiten, die Informationen stehlen. Jedenfalls bleiben sie solange unsichtbar, bis sie sich bewegen. Selbst dann sind sie noch schwer auszumachen, da sie nur in Umrissen zu erkennen sind. Dieser Effekt scheint direkt aus dem Film »Predator« zu stammen, in dem das Alien sich ähnlich verhielt. Spione können in gegnerische Kommunikationszentren einbrechen, Geheimpläne mopsen und Sabotageakte ausführen. Jump-jet-Infanteristen überwinden selbst die steilsten Hindernisse ohne Probleme. Die gut gepanzerten Sonderkommandos springen locker über Mauern, Felsen oder Wasserhindernisse, um am Einsatzort ihre Raketen abzufeuern. Eine Jump-jet-Einheit kann sogar tieffliegende Flugzeuge angreifen.

Harvester, die Problemeinheit aus den Vorgängern, sind nicht nur besser gepanzert und bewaff-



James Earl als GDI-General Solomon.

Interview mit Eric Yeo



Lead Desiger Eric Yeo freut sich bereits auf Tiberian Twilight!

Eric Yeo ist der Lead Designer für Command & Conquer: Tiberian Sun. Im Gegensatz zu vielen anderen Designern ist Eric voll und ganz mit dieser exklusiven Tätigkeit zufrieden und freut sich daher schon sehr auf die nächste Fortsetzung.

PC PLAYER: *Wann?*

ERIC YEO: **März, spätestens April. Es gab noch ein paar kleinere Probleme, und die Änderungen mußten natürlich beim Design der Missionen berücksichtigt werden. Gegen Ende Februar wollen wir den Goldmaster fertig haben, dann brauchen wir noch drei oder vier Wochen bis zur Veröffentlichung.**

PC PLAYER: *Welche Probleme gab es denn konkret?*

ERIC: **Eigentlich waren es alles Features, die bereits gut, aber nicht perfekt funktionierten, wie zum Beispiel die Wegpunkt-Navigation. Ich will ein Produkt auf den Markt bringen, das keine Patches und Updates erfordert. Das sind wir unseren Kunden und Fans schuldig.**

PC PLAYER: *Wirst du auch bei C&C: Tiberian Twilight wieder der Lead Designer sein?*

ERIC: **Mit ziemlicher Sicherheit. Wir arbeiten ja bereits am Designdokument und haben auch schon einiges fertig. Tiberian Twilight soll die nächste Generation der Echtzeit-Stratgiespiele einläuten. Das Genre hat sich ein wenig festgefahren und braucht neue Impulse – und diese neuen Impulse werden wir geben.**

net, sondern auch wesentlich smarter geworden. Sie rollen nicht mehr blindlings ins Verderben. Vielmehr sind sie nun dazu in der Lage, Gefahren zu erkennen und dann die Basis zu benachrichtigen. Tiberium wird nur noch außerhalb dieser Gefahrenzonen automatisch gesammelt.

Hinzu kommen noch die Geschütztürme, die mit unterschiedlichen Geschossen zu bestücken sind. Außedem gibt es eine Scavenger-Einheit, die beschädigte Kameraden auf dem Schlachtfeld wieder notdürftig zusammenflickt. Alles in allem ermöglichen diese neuen Funktionen eine wesentlich verbesserte und breitere Anwendung von Taktik und Strategie.

Video satt

Die Filmsequenzen wurden teilweise in den Bergen Nevadas abgedreht, deren rote Sandsteinformationen einen erstaunlich glaubhaften Sci-fi-Background bieten. James Earl Jones übernimmt die Rolle des GDI-Generals Solomon, der von Commander MacNeil tatkräftig unterstützt wird. Michael Biehn spielt dessen Rolle, die praktisch mit seinen früheren Einsätzen in »Terminator« und »Aliens« identisch ist. Westwoods Joe Kucan ist wieder als Kane zu sehen, der diesmal Seite an Seite mit dem rücksichtslosen Slavik (Frank Zagrino) kämpft. Ebenfalls erwähnenswert ist Francesco Quinn (Sohn von Anthony), der als Söldner »Platoon« auftritt. Insgesamt werden 30 bis 40 Minuten Video das Geschehen untermalen.

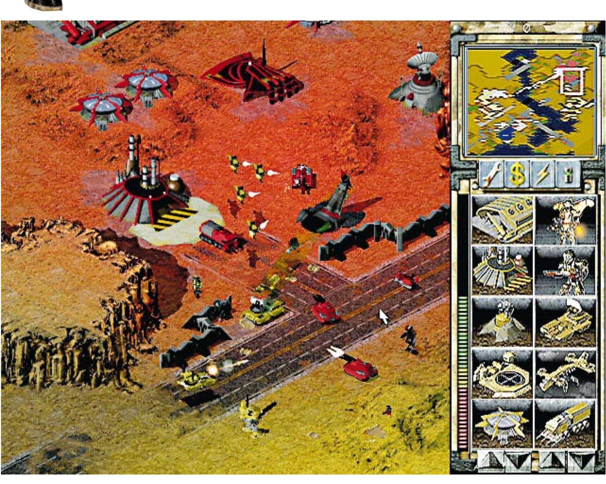
Believe it or NOD

Die Story erzählt wieder vom Konflikt zwischen der Brotherhood of NOD und der Global Defense Initiative, an dessen Ende nichts anderes als die Herrschaft über die gesamte Erde steht. Das neue blaue Tiberium ist eine unglaublich ergiebige und dementsprechend hart umkämpfte Energiequelle, die Menschen zu monsterähnlichen Mutanten umfunktioniert. Eine dritte Gruppe, die in den Konflikt eingreift, sind die derart mutierten Söldner, die ihre Loyalität der Partei zuwenden, die ihren Forderungen am nächsten kommt.

Mit größtmöglicher Vorsicht trauen wir Westwood die Einhaltung des Veröffentlichungstermins im März/April zu. Und nicht vergessen:



Umagaan und Stalker waren zu lange den schädlichen Strahlen des blauen Tiberiums ausgesetzt.



Jump-jet-Infanteristen überwinden kleinere Hürden ohne Mühe.



Michael Biehn in der Rolle des Commander McNeil.



Sword & Sorcery ist ein echtes Hardcore-Rollenspiel im Stil von »Das Schwarze Auge«. Der Titel wurde von Virgin Interactive übernommen.

Bis zu acht Mann starke Abenteurergruppen werden in Sword & Sorcery vom Spieler gesteuert.

Command & Conquer: Tiberian Sun erscheint als erster Titel der Serie unter dem EA-Label.

Westwood macht mehr

Die Welt besteht für Westwood nicht ausschließlich aus Command & Conquer. »Lands of Lore 3« wurde zwar durch den bedauerlichen Weggang von Produzent Rick »Coco« Gush (er hat zwischenzeitlich eine eigene Firma gegründet, in der er Abenteuerspiele im Kyrandia-Stil produzieren will) etwas verzögert, soll aber nun im zweiten Quartal des Jahres erscheinen. Die Game-Engine wurde nochmals aufpoliert, um auch gleich die flotte Fertigstellung eines vierten Teils zu gewährleisten. Zwei Virgin-Interactive-Titel, die den Sturm überlebt haben – »Nox« und »Sword & Sorcery« – werden ebenfalls von Westwood fertiggestellt. »Command & Conquer: Commando« wird zwar immer noch als 3D-Spiel geplant, allerdings wehrt man sich gegen die Pauschalisierung »Shooter«. Louis Castle plant mit diesem Titel eine Revolution des 3D-Genres. Neugierig macht auch die extreme Geheimhaltung des neusten Titels, von dem zunächst angenommen wurde, daß es sich um einen zweiten Teil von »Blade Runner« handeln würde. Das ist augenscheinlich nicht der Fall. Vielmehr erhofft man sich von diesem Projekt einen – neben C&C und LOL – dritten Vorzeigetitel. Trotz aller Bemühungen konnten wir das Bollwerk des Schweigens nicht aufhebeln. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben.

Alles weist darauf hin, daß Westwood und EA problemlos die gemeinsame Zukunft planen können. Immerhin ist Westwood der ungekrönte König unter den Merger-Firmen. In der 15jährigen Unternehmensgeschichte wurde man zunächst von Virgin gekauft, die dann wiederum ihre Interactive Division an Spelling und Blockbuster verramschten. EA ist für Westwood nicht mehr als ein neuer Boß unter vielen.

(Markus Krichel/mash)

Gerüchteküche

Seit die ersten Meldungen über die Entwicklung von Tiberian Sun die Runde machten, reißen die Gerüchte nicht ab. Es folgt eine kurze Liste, die Fakt von Fiktion trennt.

Gerücht	Fakt
Tiberian Sun unterstützt 3D-Karten.	FALSCH! Alle Einheiten bestehen aus Voxeln und nicht aus Polygonen. Nur Polygon-Grafiken profitieren von 3D-Beschleunigung.
Kane ist wieder da.	KORREKT. Kane ist wieder da. Allerdings werden die Geschicke der NOD immer mehr von dem Newcomer Slavic geleitet.
Kane hat einen Sohn.	FALSCH! Slavic und Kane haben zwar ein Vater-Sohn-Verhältnis, sind aber nicht blutsverwandt.
Tiberian Down ist der Titel des nächsten Teils.	FALSCH! Zwar beziehen sich Command & Conquer-Titel auf Tageszeiten – siehe Tiberian DAWN (Sonnenaufgang) und Tiberian SUN, aber Down (= Sonnenuntergang) war nur schlecht geraten. Westwood wählte vielmehr den poetischen Titel Tiberian Twilight (Zwielicht) für den nächsten Teil.
Die Arbeiten am nächsten Teil haben bereits begonnen.	KORREKT! Zur Zeit wird das Designdokument entwickelt. Auch Tiberian Twilight wird wieder von Eric Yeo produziert.
Command & Conquer: Commando ist ein 3D-Shooter,der im C&C-Univerum angesiedelt ist.	FALSCH! Dieser Titel wird zwar in einer 3D-Umgebung entwickelt, ist aber kein klassischer Shooter. Außerdem wird er nicht Commando heißen. Der Titel steht noch nicht fest.
Westwood arbeitet an einem Command & Conquer-Film.	KORREKT! Die Rechtsabteilung von EA verhandelt zur Zeit mit diversen Filmstudios.

Westwood – Facts

Titel	Genre	Termin
C&C: Commandos (Arbeitstitel)	Strategie-Action	4. Quartal '99
C&C3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	April '99
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Mai '99
NOX	Rollenspiel	4. Quartal '99
Swords and Sorcery	Rollenspiel	3. Quartal '99

Preview: Driver

Im Sold der Mafia!

Steve McQueen in »Bullit«, Jake und Elwood in den »Blues Brothers« und viele andere verwegene Filmhelden standen Pate für den »Driver«: einen meisterlichen Fluchtfahrer mit guten Nerven und geheimer Mission.

Wie untermauerte einst Niki Lauda seine Rücktrittssehnsucht in der Formel 1? Er hätte »keine Lust mehr, die ganze Zeit im Kreis herumzufahren«. In der Tat, um mehr geht es bei Autorennen kaum, ob sie nun auf virtuellen oder realen Asphaltpisten stattfinden. Wenn die Rahmenbedingungen stimmen, ist dieser scheinbar so schlichte Vorgang trotzdem ein Vergnügen erster Güte. Aber den Philosophen im Rennfahrer mag zuweilen die Sinnkrise packen: »Was soll das alles? Gibt es nicht noch mehr im Leben? Da fahr ich viele Kilometer ohne Sinn und Verstand und bin immer noch an meinem Ausgangspunkt – vor dem Monitor!«. Auch »Driver« kann dieses Problem nicht lösen. Aber vom einfachen Im-Kreis-fahren ist es dann doch weit entfernt.



An einem ganz normalen Arbeitstag, kurz nach dem Banküberfall: Fluchtfahrer lassen sich von roten Ampeln nicht weiter stören.

Fahrer gesucht

Driver spielt in den siebziger Jahren, vor der großen Ölkrise, als Benzin in den Vereinigten Staaten praktisch an jeder Straßenecke umsonst an die Bedürftigen verteilt wurde. Die Wagen waren entsprechend großzügig dimensioniert: Bis zu sieben Liter Hubraum unter der Motorhaube stellten nichts Besonderes dar. Aufgrund der ausladenden Karosserien und der schwammigen Blattfederung konnten nur die wenigsten diese Blechungetüme einigermaßen rasant bewegen.

Was der Mafia das Leben sehr erschwerte: Gute Fahrer waren rar, Stellenausschreibungen im Arbeitsamt wurden nicht gern gesehen. Genau das ist Ihre große Chance! Als abgerissener Modemuffel wirken Sie auf die Unterweltbosse, die zufällig bei Ihnen vorbeikommen, hinreichend vertrauenswürdig. Dennoch besteht man auf einen kleinen Test in einer Tiefgarage. Mit Slalomfahrten zwischen Betonpfeilern hindurch und gezieltem Zuschrottfahren Ihres Probefahrzeugs können Sie die einmalige Gelegenheit beim Schopfe packen. Danach geht es in die Vollen: In vier verschiedenen amerikanischen Großstädten dürfen Sie für die Bosse die heißesten Kastanien aus dem Feuer holen.

Zu Ihren Aufgaben gehört das klassische Abpassen von Kollegen, die gerade eine Bank (Supermarkt, Frittenbude ...) ausgeraubt haben. Mit laufendem Motor stehen Sie unauffällig plaziert vor dem Gebäude, blicken unschuldig drein und erwarten sehnsüchtig Ihre Kumpels. Sobald diese den Tatort etwas überstürzt verlassen, sollten Sie sofort alles vergessen, was Sie damals in der Fahrschule gelernt haben. Denn das ist der Clou bei Driver: Sie bewegen sich mit Ihrem Fahrzeug durch Städte mit normalem Berufsverkehr, nervösen Polizisten und allem, was sonst noch dazugehört. Sollte in der Bank der Alarm ausgelöst worden sein (aus Gründen der Dramatik können Sie fast immer blind davon ausgehen), stürmen bereits von allen Seiten schwarzweiße Staatskarossen in Richtung des Abhebeinstituts – mit genauer Beschreibung des Fluchtwagens. Zum Glück sind Sie als Ganove mit Stil dagegen gewappnet; das Abhören des Polizeifunks sollte Ihnen das Umgehen von schnell errichteten Straßensperren leicht ermöglichen. Gute Vorbereitung hilft: Bevor Sie einen Auftrag annehmen, wählen Sie einen der insgesamt 14 Wagen aus. Tja, am Equipment wird in diesen Kreisen nicht gespart. Außerdem sollten Sie, bevor die Kollegen zur Tat schreiten, die Umgebung genauer erforschen. Wer alle Winkelgassen, Baustellen und Hinterhöfe schon kennt, kann sich einen idealen Fluchtweg zurechtlegen.



(1) Der Fuhrpark der New Yorker Polizei ist nicht nur groß, sondern auch äußerst aggressiv.



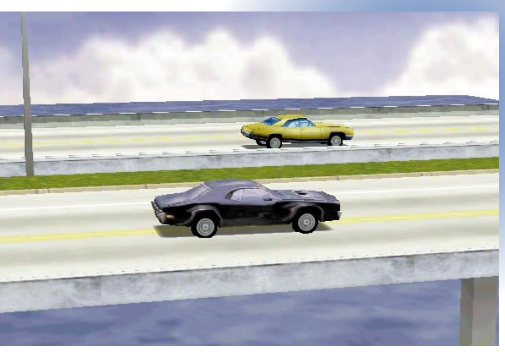
(2) Nach erfolgreicher Jagd begraben die Polizeirüpel ihr Opfer unter einer Blechlawine.



◀ Das Driver-Team. Eine einzige einsame kleine Dame (die zweite von links) und 26 Kerle.



▲ (1) In San Francisco verfolgen wir diese gelbe Karosse, die vermutlich einem feindlichen Gangsterkartell angehört.



(2) Nachdem uns der Gelbling auf den abschüssigen Straßen nicht abhängen konnte, führt er die Flucht auf der Gegenfahrbahn dieser Brücke fort.

Spannender Alltag

Sollte die Polizei sich trotz guter Planung an Ihre Fersen heften, müssen Sie Ihr ganzes Können ausspielen. Die Fahrzeuge der Siebziger reagierten träge und neigten zum Untersteuern. Um deshalb bei hohem Tempo noch rechtzeitig um die Kurve zu kommen, ist der Einsatz der Handbremse äußerst wichtig. Bei einem Test vor Ort merkten wir auf jeden Fall schnell, daß sich das Fahrverhalten nicht mit dem eines Rennwagens vergleichen läßt. Zum Glück hat die Polizei ähnliche Probleme. Wenn sie Ihnen dennoch einmal auf die Pelle rückt, rammt sie Ihren Wagen oft und gerne, der dadurch natürlich beschädigt wird. In Extremfällen wuseln Sie dann am besten unerschrocken durch den Gegenverkehr oder durchbrechen Baustellen, um die lästigen Staatsdiener abzuhängen.

Mit spektakulären Fluchtaktionen erschöpfen sich die Aufträge der Unterwelt noch lange nicht. In anderen Missionen werden Sie zum Beispiel ungute Personen verfolgen. Das kann entweder ganz offen erfolgen oder insgeheim, wobei es dann geschickt ist, Zivilfahrzeuge zwischen sich und dem anderen zu lassen. In San Francisco fährt die berühmte Straßenbahn, an deren Fersen man sich ebenfalls heften kann. Eventuell müssen Sie auch Feinden Ihres Chefs Angst einjagen. Beispiel: Ein Restaurantbesitzer will das bescheidene Schutzgeld nicht zahlen. Als ernste Mahnung zerschmettern Sie deshalb mit Ihrem Wagen alle Schaufenster seines Etablissements. Oder die Schwangerschaft seiner Frau ist weiter fortgeschritten als gedacht, und sie möchte so schnell wie möglich ins Krankenhaus gebracht werden.

Für zusätzliche Abwechslung sorgen die grundverschiedenen Städte: Miami, Los Angeles, New York und als Höhepunkt sicherlich Frisco, das wegen seiner »eigenwilligen« Stadtplanung bereits in unzähligen Filmen für Verfolgungsjagden genutzt wurde. In Los Angeles werden alle Aufträge bei Nacht ausgeführt. Und in New York ist der Verkehr besonders heftig und die Polizei bestens organisiert.

Da den Entwicklern eine reine Karriere als Mafia-Fahrer moralisch zu verwerflich erschien, gibt es noch eine Story, die zwischen den circa 40 Missionen in Cut-Scenes weitererzählt wird. Sie sind eigentlich gar kein böser Bube, sonder ein Doppelagent der Polizei, der versucht, an den Oberboß der Mafia heranzukommen.

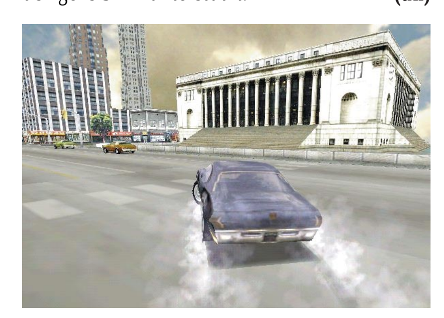
Nur wenn Sie alle Aufträge zur vollen Zufriedenheit erledigen, wird es Ihnen gelingen, seine Identität zu entschleiern und ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen. Auch der friedliche Bürger, der brav seine Steuern zahlt, kann sich deshalb ruhigen Gewissens auf Driver freuen.



Wer bei der Hatz durch den Asphaltdschungel nicht bis zum Äußersten geht, hat schon verloren.

Spannendes Programmieren

Wegen der ungewöhnlichen Idee mit dem pulsierenden Stadtleben, Ampeln, Staus und so weiter müssen die Programmierer große Herausforderungen überwinden. Besonders schwierig ist die gleichzeitige Darstellung der vielen verschiedenen Autos und Gebäude. Weitere Rechenkraft kostet die aufwendige KI der Polizei, die ja dem Zivilverkehr ausweichen und Ihren Wagen nach Möglichkeit stoppen muß. Außerdem sollen alle Fahrzeuge spiegelnde Texturen erhalten, nasser Asphalt reflektiert ebenfalls, und Los Angeles besteht des Nachts aus einem reinen Lichtermeer. Eine Schlußfolgerung läßt sich jetzt bereits ziehen: Die Prozessoranforderungen werden gewaltig sein. Optimales Fahrvergnügen hat man sicher erst auf einem guten Pentium II mit 3D-Karte. Alle Bilder auf diesen zwei Seiten sind übrigens 3Dfx-unterstützt. **(uh)**



Da die Programmierer versuchten, die Vorbild-Städte naturgetreu zu kopieren, werden USA-Kenner viele Gebäude wiedererkennen.

Driver – Facts

▶ Hersteller: Reflections/GT Interactive
▶ Genre: Rennspiel
▶ Termin: April '99
▶ Besonderheiten: Kein richtiges Rennspiel; der Schwerpunkt liegt auf Verfolgungsjagden und wilden Fluchtfahrten vor der Polizei; 70er-Jahre-Flair; erinnert ein wenig an »Grand Theft Auto« in der Ich-Perspektive.

Preview: Commandos – Im Auftrag der Ehre

Mehr als Pflichterfüllung

Einer der Überraschungserfolge des letzten Jahres war der Strategie-Titel »Commandos«, der spannende Einsätze auf der untersten taktischen Ebene bot. Um die Wartezeit bis zum Nachfolger zu verkürzen, erscheint bald eine CD mit frischen Missionen unter dem Namen »Im Auftrag der Ehre«.



Wir erinnern uns: Eine sechsköpfige Gruppe von Partisanen führte im feindlichen Hinterland geheime Aufträge aus. Das Spielprinzip schlug hierzulande ein wie eine Bombe – und zog etliche, eher dubiose Zusatz-CDs nach sich, die allesamt nicht mehr als ein paar Spielstände und Cheat-Programme in die Schlacht warfen. Ganz anders ist da der Missions-Nachschub vom spanischen Entwicklungsstudio Pyro Interactive beschaffen, der zum Mid-Price von rund 50 oder 60 Mark in die Geschäfte kommt und alleine lauffähig ist – ein Commandos-Original benötigen Sie also wie weiland bei Activisions »Nitroriders« nicht.

Mehr Commandos

Acht neue Aufgaben haben sich die Spanier ausgedacht, deren Karten durchwegs weitaus größer ausfallen sollen als die von »Behind enemy lines«. Unter anderem müssen Sie dabei einen deutschen General entführen, ein riesiges Geschütz unbrauchbar machen (Anleihen beim Film »Die Kanonen von Navarone« sind sicherlich rein zufällig), deutsche Geheimwaffen zerstören und einen Spezial-Flieger stehlen. Die Landschaften sind ebenfalls neu, denn auf Ihrem Reiseplan stehen die griechische Insel Kreta, Holland, die britischen Kanalinseln und die (Noch-) Bundeshauptstadt Bonn. Der Detailreichtum der Darstellung hat zugenommen, außerdem können Sie jetzt höhere Auflösungen wählen und so besser die Übersicht behalten. Zusätzliche Gebäudetypen sorgen ebenfalls für optische Abwechslung.



Eine Reihe neuer Gebäude wie dieser Palast erwarten Sie bei dieser Missions-CD.

Das dreckige halbe Dutzend hat in der Zwischenzeit einiges dazugelernt. So lenken Sie beispielsweise die Aufmerksamkeit von Wachsoldaten mit herumliegenden Zigarettenschachteln ab oder wenden einen alten Cowboy-Trick an und werfen einen Stein in eine uninteressante Ecke. Der Soldat sieht nach, was dort los ist, und bemerkt Sie vielleicht nicht. Falls Sie einen der Schergen mit den nun im Inventory vorhandenen Handschellen gefangennehmen, können Sie ihn dazu zwingen, bestimmte Handlungen auszuführen.



Was dieses eigenartige Flugzeug wohl für Geheimnisse verbirgt? Wie immer können Sie sich auch auf den in der Umgebung implementierten Objekten bewegen.

In der Waffenkammer befindet sich neben anderen schönen neuen Dingen ein Scharfschützengewehr, mit dem Sie Gegner auf weitaus größere Distanzen ausschalten als bisher. Einen weiteren Kritikpunkt an Commandos haben die Designer ebenfalls erkannt: den teils doch recht happigen Schwierigkeitsgrad.In Im Auftrag der Ehre dürfen Sie daher zwischen zwei verschiedenen Stufen wählen, damit Anfänger ebenso eine Chance haben, die ziemlich komplexen Einsätze einigermaßen unbeschadet zu überstehen. Ob neue Charaktere integriert werden, ist zur Zeit noch nicht bekannt; allzu lange werden wir darauf aber nicht warten müssen, denn die Veröffentlichung ist für den März angesetzt. **(mash)**

Commandos: Im Auftrag der Ehre – Facts

- ▶ Hersteller: Pyro Interactive/ Eidos Interactive
- ▶ Genre: Strategie
- ▶ Termin: März '99
- ▶ Besonderheiten: Ungewöhnlich große Karten; interessante neue Fähigkeiten; auch ohne Hauptprogramm lauffähig; neuie Waffen und Gegenstände.

Preview: Jagged Alliance 2

Stunde der Söldner

Es muß nicht immer Echtzeit sein, trotz Runde geht die Post hier bald gewaltig ab: Die Bevölkerung eines unterdrückten Zwergstaates harrt verzweifelt der Befreiung durch Ihre professionellen Recken.



Guck mal, wer da brennt: Bei der Wahl der Waffen greift der Mann von heute gern mal zu etwas größeren Kalibern.

Als »Jagged Alliance« 1995 erschien, zeigten sich Kritiker und Spieler einmütig angetan. Selten zuvor war einem Entwicklerteam ein derart packendes Strategiespiel gelungen. Besonders begeisterten die ausgeprägten Eigenschaften und Persönlichkeiten der einzelnen Charaktere, die sich ähnlich wie bei guten Rollenspielen entscheidend auf den Spielverlauf auswirkten. Der nächste Titel »Deadly Games« brillierte besonders dank des hervorragenden Mehrspieler-Modus und bot zudem eine Vielzahl interessanter Einzelmissionen sowie einen Editor. Allerdings betrachteten die Entwickler ihn nur als Ergänzung und werkeln derzeit noch immer am heißersehnten offiziellen Nachfolger. Ein erster Blick auf die fast vollständige Betaversion ließ die Herzen der Jagged-Alliance-Fans in unserer Redaktion vor Freude fast aus dem Brustkorb hüpfen.



Auf der Übersichtskarte erkennt man die derzeitige Lage im Land.



Die Mitglieder für Ihre Truppe werben Sie im simulierten Internet an.

Nach wie vor wird am bewährten Spielprinzip festgehalten: Der Spieler wirbt Söldner an, rüstet diese aus und schickt sie in den Kampf. Noch immer steuert man nur eine kleine Zahl von Personen, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen und sich ständig fortentwickeln. Dadurch gelingt die Identifikation mit den Kämpfern besser als sonst bei Strategiespielen. Bis zu 20 Schießprügel-Experten dürfen ins Team aufgenommen werden, wobei davon nur maximal sechs für jede Kampfeinheit eingeteilt werden können. Der Rest muß sich mit Aufgaben wie Wache schieben, Trainieren oder Ausschlafen beschäftigen. Einige der altbekannten Streiter tauchen in der Fortsetzung wieder auf, haben sich in der Zwischenzeit allerdings ein wenig verändert.

Auch die Grafik wurde leicht verbessert, die einfache Vogelperspektive mußte einer gefälligeren isometrischen Ansicht weichen.

Doch der wahre Schwerpunkt des Spiels liegt wie eh und je auf dem taktischen Vorgehen. Ihr Auftrag besteht darin, ein kleines Land aus den Klauen einer tyrannischen Diktatorin zu befreien, die den rechtmäßigen Herrscher einst verjagte und die Macht an sich riß. Zunächst heuert man einen schlagkräftigen Trupp (der aus handwerklich unterschiedlich begabten Spezialisten besteht) an, wobei man abwägen muß, ob man das Geld lieber in zwei mittelprächtige Abenteurer oder einen Vollprofi investiert. Keine leichte Entscheidung, zumal die finanzielle Ausstattung anfangs eher bescheiden ist. Außerdem generiert man durch das Absolvieren eines Persönlichkeitstests einen weiteren Charakter, den Sie durchaus als Abbild Ihrer selbst betrachten können.

Ein Schuß sagt mehr als tausend Worte

Zu Beginn werden Sie mit Ihren Mannen in der Nähe einer kleinen Siedlung abgesetzt und versuchen erst einmal, mit den Vertretern der lokalen Widerstandskämpfer in Kontakt zu kommen. Vorher steht allerdings Ihr erstes Gefecht an, bei dem Ihnen die blauen Bohnen nur so um die Ohren fliegen. Sind die Übelwichte schließlich in den ewigen Ruhestand versetzt, erkennen Sie die nächste Besonderheit des Programms: Wenn nicht gerade scharf geschossen wird, dann quasselt man hier ohne Unterlaß. Gespräche und Interaktion mit den Einwohnern sind unerläßlich, und es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Dialoge zu führen. Auch in dieser Hinsicht sind Ähnlichkeiten zu einem Rollenspiel nicht von der Hand zu weisen. Besonders militärische Erfolge verhelfen zu großen Sympathien in der Bevölkerung. Da Söldner jedoch keine Idealisten sind, sondern sich ab und an gerne ein Glas Bier genehmigen, müssen Sie für ausreichende Geldmittel sorgen. Besonders



Kleine Unterhaltungen liefern oft wertvolle Informationen.



Auch so manches Gebäude muß erobert werden.

die Minen des Landes können sich als Quell für dringend benötigtes Kleingeld entpuppen, wenn Sie erst einmal die Kontrolle über diese schwerbewachten Anlagen gewonnen haben. Flugplätze und Nachschublinien sind ebenfalls äußerst bedeutsam und sollten ins taktische Kalkül stets miteinbezogen werden. In den befreiten Ortschaften bildet man Bürgermilizen aus, die auch während Ihrer Abwesenheit angreifenden Truppen Paroli bieten. Auf einer Übersichtskarte erkennt man jederzeit, wie sich die Gesamtsituation darstellt. Darüber hinaus entsendet man hier Kämpfer in andere Ecken des Landes und entnimmt einer Tabelle, wo welcher Mietsoldat gerade womit beschäftigt ist. Für die Reisen können ab einem bestimmten Punkt sogar Fahrzeuge oder Hubschrauber genutzt werden.

Nicht jeder der rund 200 Sektoren muß jedoch für einen endgültigen Sieg erobert werden – es reicht, wenn man wichtige Schlüsselstellungen einnimmt. Eine Stärke von Jagged Alliance wird aller Voraussicht nach die gelungene Hintergrundgeschichte sein, wobei Zwischensequenzen die für den Spieler nicht direkt zu beobachtenden Entwicklungen erzählen.

Eine Wunde pro Runde

Im Zentrum des Geschehens stehen die Aktionspunkte, die einen ganz trivialen Umstand symbolisieren: Jede Aktivität kostet eine bestimmte Menge Zeit, egal ob man sich hinkniet, etwas untersucht, rennt, nachlädt oder schießt. In jeder Runde stehen jeder Spielfigur folglich nur wenige Aktionspunkte zu, die wohlüberlegt verwendet werden sollten. Der Computer errechnet automatisch den nötigen Aufwand, um beispielsweise über eine Mauer zu klettern und teilt Ihnen mit, ob dies überhaupt noch im aktuellen Zug möglich ist. Trotz der vielen Details wirkt die Bedienung erstaunlich einfach und leicht beherrschbar.



Auch in einem Park können sich böse Zeitgenossen verbergen.

Wichtig war den Entwicklern eine große Realitätsnähe. So kann man beispielsweise hinter Felsen oder Büschen in Deckung gehen oder durch Fenster in Gebäude hineinschießen. Angeblich sollen die Flugbahnen der Geschosse akkurater berechnet werden, als dies früher der Fall war. Durch die isometrische Perspektive ist es möglich, auf mehreren Ebenen gegen den Feind zu kämpfen und so auch von einem Felsen oder dem Dach eines Hauses aus den Gegner ins Visier zu nehmen.



Das Leben in Arulco ist ganz schön ungemütllich.

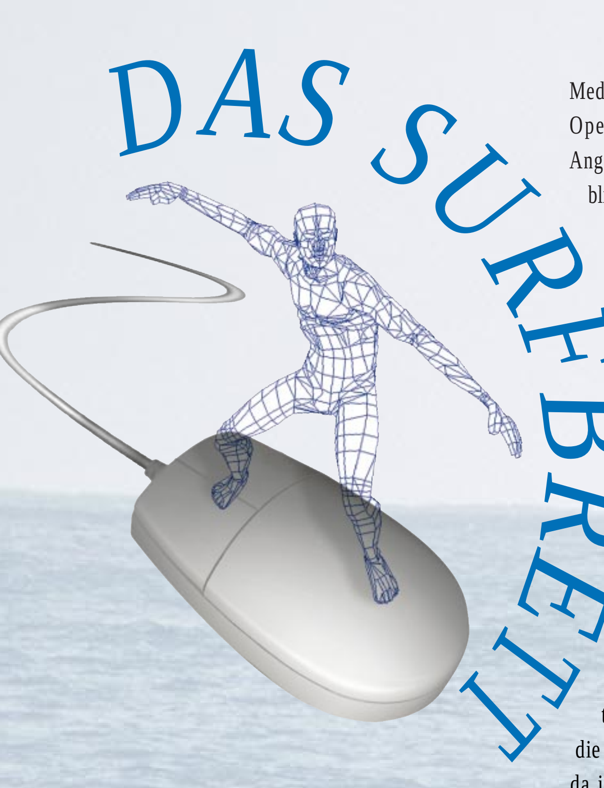
Verwundeten Teammitgliedern leistet man mit der Sanitätsausrüstung Erste Hilfe, doch ist eine stark lädierte Figur für den Rest des Einsatzes immer ein wenig beeinträchtigt. Ganz schlimm kommt es, wenn der Sensenmann schneller ist als der Sanitäter, denn dann verlieren Sie mitunter einen mit viel Herzblut hochgepäppelten Mitstreiter. Als Ausgleich ist immerhin der eine oder andere Dorfbewohner bereit, sich Ihnen anzuschließen.

Ständig geben Ihre Leute eigene Kommentare zum Geschehen ab, wobei jeder eine eigene Stimme und, abhängig von Nationalität und Temperament, seinen individuellen Ausdrucksstil hat. Daher wird es besonders wichtig sein, ob es gelingt, diese Atmosphäre bei der deutschen Übersetzung zu bewahren. **(tw)**

Jagged Alliance 2 – Facts

- **Hersteller:** Sir-Tech/Topware Int.
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Rollenspielelemente durch Fortentwicklung der Charaktere.

DAS SURFBRETT

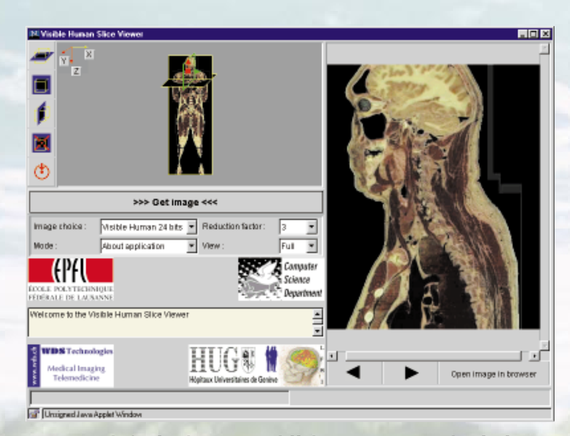


Totgesagte leben länger – mit ein paar Designänderungen erwacht das Surfbrett aus seinem Winterschlaf und präsentiert Ihnen diesmal Warmduscher und zerschnittene Menschen.

Scheibchenweise

Ein Plastik-Skelett im Bio-Unterricht lockt die Kids von heute nicht mehr unter der Schulbank hervor – da muß es schon das »Visible Human Project« sein. Natürlich in den USA wurde der tiefgefrorene Körper eines willigen Spenders von diversen Seiten per CT und MRI durchleuchtet. Anschließend hatte die Kreissäge das Sagen: Je ein Millimeter wurde von oben nach unten abgesäbelt, das Ergebnis anschließend digital fotografiert. Das Ergebnis: rund 15 GByte Daten, die, durch diverse Rechner gejagt, ein dreidimensionales Bild des Menschen ergeben. Für Mediziner und Programmierer von fotorealistischen Operations-Simulationen eine hochspannende Angelegenheit, doch auch Laien stauen über die Einblicke in die Anatomie. Ab jetzt auch über das Internet – ein Browser auf Java-Basis ermöglicht es Ihnen, jeden gewünschten Winkel und Schnitt auf den Monitor zu bekommen. Und wer weiß, vielleicht fühlt sich ja jemand angesichts der Bilder dazu berufen, Chirurg zu werden ...

http://visiblehuman.epfl.ch



Wetten, daß Sie den menschlichen Körper noch nie in solch einer Ansicht gesehen haben? (Visible Human Project)

Digitaler Sondermüll

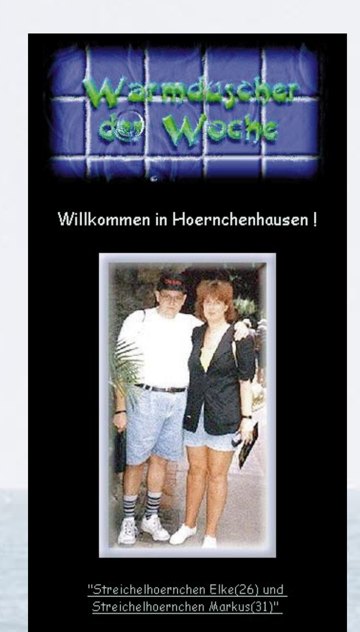
Das Internet als Massenmedium hat nicht nur Vorteile: Daß beispielsweise selbst Tante Klara aus Niederwunsdorf die eingescannten Bilder ihrer Perserkatzenzucht im weltweiten Datennetz präsentieren kann, ist nicht zwingend ein Gewinn für die Menschheit. Zahlreiche Firmenseiten dienen da immerhin einem deutlichen Zweck, nämlich der Information und Kontaktaufnahme. Oder? Ein Besuch der »Endgültigen Müllseite« belehrt uns eines Besseren. Nehmen wir die Homepage von Aldi-Süd. Neben einem trefflich animierten, farbigen Aldi-Logo staunt der Laie über zwei Links namens »Aldi informiert« und »Führungskräfte gesucht«. Der Fachmann wundert sich: Ein Klick auf beide Verweise produziert lediglich eine »Tut uns leid, noch nicht fertig«-Meldung. Neben solch illustren Kleinoden dürfen private Horror-Seiten nicht fehlen, die durch schrille Farbenwahl und allerlei blinkenden Tand für Unbill sorgen. Wollten Sie schon immer einen Award für Ihre Homepage haben – hier gibt es ihn ohne Aufpreis und lästige Bedingungen wie beispielsweise einen besonders schönen Inhalt. Einmal jährlich findet die Wahl zum »Ultimate Trash Award« statt. Aus Gründen der Pietät wird der derart gekrönte Gewinner allerdings über die Prämierung im dunkeln gelassen. Besser ist das.

http://muellseite.de

Warmduscher

Abdul aus der Duschgelwerbung ist ihr Held – die Rede ist von den Warmduschern, die auf ihrer Homepage für mehr Verständnis für Wassertemperaturen jenseits der 30 Grad bitten. Mode(schimpf)wort oder nicht – die Warmduscher gewähren uns neben einigen reich bebilderten Einblicken in ihr bewegtes Leben auch eine Schau auf den von ihnen gewählten Warmduscher der Woche. Alle sieben Tage nehmen sie ein Menschen-Schicksal in ihren Klub auf, das sonst in der rauhen Welt des Internets bitterlich gestrandet wäre. Sei dies ein bärtiger Leggins-Träger, die Streichelhörnchen Elke und Markus, die eine Web-Cam auf ihrem Balkon eingerichtet haben, oder Senfi, der vor lauter »kewlness« leider sinnvolle Inhalte auf seiner Homepage vergessen hat – jeder Link definiert das Wort bizarr von neuem. Bietet sicher keinen Stoff für lange Winterabende, doch schon der reine Schrillheitsfaktor dieser ausgewählten Seiten ist so hoch, daß der Betrachter für mindestens eine Woche genug hat.

http://www.warmduscher.de



Oh, Abdul – die Streichelhörnchen sind wirklich würdige Gewinner der Warmduscher-Auszeichnung.

Dumm gelaufen

Bei allen Bemühungen um Kontinuität rutschen bei Filmproduktionen immer ein paar Dinge durch, die eigentlich unlogisch sind oder so nicht hätten passieren können. Davon kann nicht nur Henrik Fisch ein Liedchen singen – selbst in großen Hollywood-Produktionen verstecken sich kleine Bugs. Da Schadenfreude bekanntlich die größte Freude ist, hält eine Bande von Heinzelmännchen diese Informationen auf einer eigenen Webseite fest, die obendrein ständig aktualisiert wird.

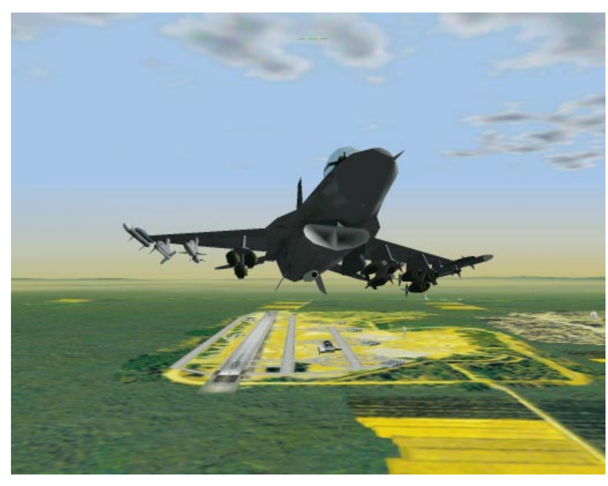
Hier erfahren Sie unter anderem, daß in »Pulp Fiction« in der Apartment-Szene zu Beginn des Films Einschußlöcher in der Wand erscheinen, noch bevor Vincent und Jules auch nur einen einzigen Schuß abgegeben haben, in »Der Pate« eine US-Flagge mit 50 Sternen flattert, obwohl es zum Handlungszeitpunkt erst 48 vereinigte Staaten gab, oder daß bei Indys Berlin-Besuch im dritten »Indiana Jones«-Streifen der Führer seinen Namen a) mit »ph« und b) mit der falschen Hand schreibt. **(ra)**

http://www.geocities.com/TelevisionCity/Studio/6643/oops.html

Falke *mit leichten* Startproblemen

Wer sich »Falcon 4.0« bereits gekauft hat, wird festgestellt haben, daß er mit den auf der Packung und auch in unserem Test angegebenen Hardwareanforderungen nicht ganz so phänomenale Frame-Raten bekommt wie behauptet. Das Problem: Die uns vorliegende Review-Version lief vor allem im Kampagnen-Modus weitaus schneller als die, welche dann in den Geschäften landete. So empfiehlt Microprose als Mindestvoraussetzung nun einen Rechner mit 32 Megabyte RAM und einen Hauptprozessor mit wenigstens 200 Megahertz. Wir sagen, ein Pentium II sollte es schon sein, und zwar so schnell wie möglich – in den höchsten Auflösungen ruckt die Darstellung selbst auf einem Computer mit 450 MHz deutlich. Speicher ist ebenfalls ein deutlicher Beschleuniger, daher sollten Sie 64 MB RAM, besser noch 128 haben.

Auf dieser Internet-Site **http://www.falcon4.com** finden Sie ein FAQ, das Ihnen hilft, das Spiel Ihrem Rechner anzupassen.



Startet mit dem Patch 1.03 besser durch: Falcon 4.0.

Viele kleinere Bugs machen das Leben der Falken-Piloten schwer: Abhilfe verspricht der Patch 1.03, der auf der CD der PC Player Plus zu finden ist, außerdem liegt er auf obengenannter Seite zum Download vor. Da Falcon 4.0 ausverkauft ist, wird die neue Version gleich mit Patch gemastert. Ab dem Sommer können Sie sich auch über die Internet-Seite mit anderen Piloten duellieren, und sobald das Add-on »MiG-29« herauskommt, messen Sie sich mit diesen beiden Maschinen. **(mash)**

Action und Adventure

Topware Interactives Actiontitel **Devastator** nimmt langsam Formen an: Bei dem Kampf Mensch gegen Alien kontrollieren Sie aus der Perspektive der dritten Person drei unterschiedliche Vehikel, die sich mit neun Add-ons und diversen Waffen ausrüsten lassen. Teilweise können Sie Ihren Mitstreitern über Funk Befehle erteilen, was eine taktische Komponente mit ins Spiel bringt. Über 100 Gebäudetypen stehen auf den sechs Planeten, die als Schlachtfelder dienen. Explosionen mit Partikeln, farbige Lichteffekte und animierte Texturen lassen auf überdurchschnittliche Grafikeffekte hoffen. Genaueres erfahren wir im Test, der wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe zu lesen sein wird.

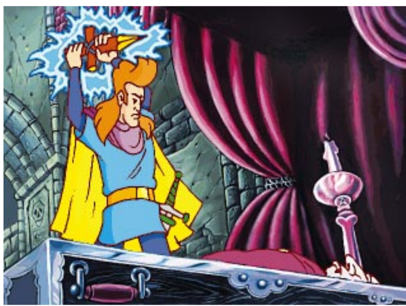
Im Hause Metropolis in Polen, das »RoboRumble« gemacht hat und gerade an »Gorky 17« arbeitet, entsteht außerdem noch ein Adventure im klassischen 2D-Stil. Der alte Name »The Prince and the Coward« mußte weichen, das Spiel wird unter dem Titel **Galador – Der Fluch des Prinzen** im März in Deutschland erhältlich sein. Für die Story zeichnet der polnische Autor Jacek Piekara verantwortlich. In den handgemalten Hintergründen warten rund 140 Rätsel auf Sie, die nicht in linearer Reihenfolge gelöst werden müssen. Das Programm soll nur geringe Hardware-Anforderungen haben, ein 486er DX/2 mit 66 Megahertz wird ausreichen. Außerdem arbeiten die Designer an einem Action-Adventure namens **Witcher**, das Ende 1999/Anfang 2000 herauskommen soll. **(mash)**



Was kann uns dieser merkwürdige Geselle in der noch merkwürdigeren Umgebung wohl verraten? (Galador – Der Fluch des Prinzen)



Es werde Licht: Die Kampfarenen erhellen sich durch explodierende Fahrzeuge erheblich. (Devastator)



Die Story wird teils durch vorgefertigte Cut-Scenes weitergeführt. Was der junge Herr wohl mit dem Pflock vorhat ...? (Galador – Der Fluch des Prinzen)

Topware Interactive – Facts

Hersteller	Genre	Termin
Devastator	Action	Februar '99
Galador	Adventure	März '99
Witcher	Action-Adventure	4. Quartal '99

KURZ NOTIERT

➔ Zum Aufbauspiel Knights & Merchants erscheint im März eine Missions-CD.

➔ Impressions arbeitet schon am »Caesar 3«-Nachfolger Pharaoh.

➔ Avalon Hill bringt nach der Übernahme durch Hasbro Interactive Brett- und die zugehörigen Computerspiele gleichzeitig heraus. Nächster Titel: Diplomacy.

➔ Titus Interactive erwirbt die Top Gun-Lizenz. Ab dem Jahr 2000 werden bei diesem Publisher mehrere Action-Flugsimulationen mit dem Star-Piloten Maverick erscheinen.

➔ Activision hat nun einen deutschen Server für Internet-Multiplayer-Spiele eröffnet.

Back *to 'Nam*

Das Entwicklerteam Digital Platoon will mit **Project VI** seinen eigenen Beitrag zum neuen Sub-Genre der Strategie-Action leisten. Als Mitglied der Spezialtruppe Navy SEAL führen Sie in Vietnam Geheimaufträge aus, die außer Umsicht auch taktisches Vorgehen ähnlich wie bei »Rainbow Six« erforderlich machen. Sie entscheiden über die Art des Vorgehens; benötigen Sie Luftunterstützung oder Ablenkungsmanöver? Kommen Sie mit dem Hubschrauber oder besser mit dem Boot ins Einsatzgebiet? Waffen werden realistisch umgesetzt, planloses Herumballern führt also eher zum eigenen Tod als dem Ausschalten der Gegner. So gehören Minen und Leuchtfackeln in Ihr Gepäck, je nach Mission sind die unterschiedlichsten Ausrüstungsgegenstände erforderlich. **(mash)**

Project VI - Facts	
▶ Hersteller:	Digital Platoon
▶ Genre:	Strategie-Action
▶ Termin:	4. Quartal '99



Und da steht schon unser Transportmittel zur Landezone: ein UH-1 Hubschrauber. (Project VI)

Simon in 3D



Die Leistungsfähigkeit ihrer 3D-Engine zeigen die Programmierer beispielsweise an diesem Raum. (Simon 3D)

Entgegen allen anderslautenden Gerüchten wird nun doch wieder an **Simon 3D** gearbeitet. Auch in seinem dritten Spiel tritt Simon wieder gegen den bösen Zauberer Sordid an. Wie Konkurrent LucasArts bei »Grim Fandango« siedelten die Programmierer das Spiel in einer dreidimensionalen Umgebung an.
Freunde gepflegter Knobeleien brauchen keine Angst zu haben: Simon muß weder durch Hüpfeinlagen noch exzessiven Waffengebrauch seinen Weg machen – statt dessen warten viele Rätsel und Konversationen auf ihn. Letztere lassen sich aber auch umgehen, und Sie erhalten lediglich die relevanten Informationen. Um den Wiederspielwert zu erhöhen, gibt es mehrere Wege, das Abenteuer zu lösen und dementsprechend unterschiedliche Storyverläufe. **(mash)**

Simon 3D - Facts	
▶ Hersteller:	Adventure Soft
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	Oktober '99

Klingonische *Hochschule*

Fahren Sie schon einmal die Schutzschirme aus, denn in **Klingon Academy** warten rund 30 Missionen darauf, von Ihnen zur Zufriedenheit von General Chang ausgeführt zu werden. Die Handlung hat man kurz vor »Star Trek VI: Das unentdeckte Land« angesiedelt, also werden Sie Christopher Plummer in der Rolle des radikalen Militärs zu sehen bekommen.

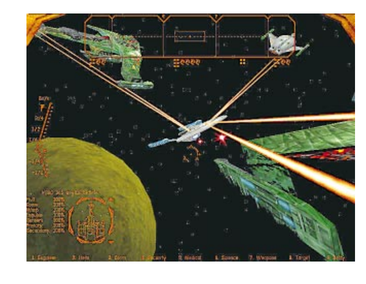


Ein paar typische Vertreter der klingonischen Flotte: Im Vordergrund sehen Sie einen D-7 Schlachtkreuzer, rechts daneben ein noch dickeres und besser bewaffnetes Ungetüm. (Klingon Academy)

Auf Ihrem Hauptschirm finden Sie darüber hinaus über 40 bisher unbekannte Schiffstypen, darunter die klingonischen Schlachtschiffe der »Accuser«-Klasse, die über einen Kilometer lang sind.
Die komplett neue Grafik-Engine verfrachtet Sie und Ihren Pott in farbige Nebel, welche die Sensoren stören, in die Ringe des Saturns, und ein Einsatz führt Sie geradewegs in die Akkretionsscheibe eines Schwarzen Lochs. Wir sind darauf gespannt, was sich die Designer haben einfallen lassen, damit man dort auch wieder herauskommt. Zehn neue Waffensysteme dürfen Sie in die Sternenkreuzer einbauen, etwa eine Traktorstrahl-Resonatorkanone. Ein neues Volk begegnet Ihnen ebenfalls, nämlich die Sha'Kurianer – alle »Star Trek«-Historiker werden sich freuen.
Falls Ihnen die vorgegebenen Aufträge nicht reichen, basteln Sie sich mit dem Missionseditor einfach selbst welche. Die Trekker in der Redaktion sind jedenfalls schon ganz aufgeregt, denn bereits in den nächsten Monaten soll das fertige Programm bei uns eintrudeln. **(mash)**



Die Excelsior hat nichts mehr zu lachen, denn außer der Untertassensektion wurden auch beide Warpgondeln schwer beschädigt. (Klingon Academy)



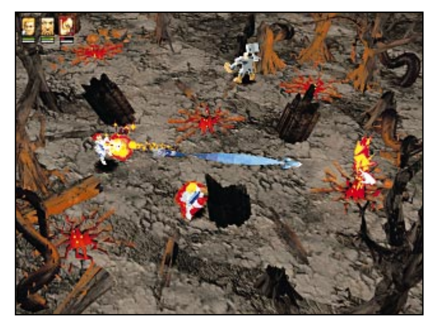
Ein Förderationsschiff wird gleich von zwei klingonischen und einem romulanischen Kreuzer angegriffen. (Klingon Academy)

Klingon Academy - Facts	
▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	SF-Simulation
▶ Termin:	1. Quartal '99

Es ist nicht alles Gold, was glänzt

Daß der Magier **Silver** ein böser Finger ist, weiß Held David schon lange. Doch als der Scherge der Finsternis Jennifer, ihres Zeichens Freundin unseres Heroen, entführt, platzt ihm der Kragen. So macht er sich mit ein paar Freunden auf, das holde Fräulein zu befreien.

Seine Reise führt David durch den finsteren Wald von Verdante samt zugehörigem Hafen durch einen Sumpf bis zur Stadt Metalon. Aber auch frostige Ebenen und Höhlen warten auf die Mitglieder der Truppe sowie ein Gefängnis. Inmitten einer Landschaft, die aus Skeletten besteht, steht dann das Todestor, durch das die Seelen der Gequälten und Ermordeten in die Ewigkeit eingehen. Der heimelige Wohnsitz Silvers wird an die Hölle erinnern, denn hier stehen flammenspeiende Statuen.



Gut, daß manche Mitglieder der Party über magische Kräfte verfügen. (Silver)

Die Designer ließen sich von japanischen Mangas inspirieren, wie der Zeichenstil der Charaktere offenbart. Bei einer Mindestspielzeit von über 30 Stunden treten mehr als 50 Charaktere auf, was auf eine nicht geringe Komplexität hindeutet. Spätestens in der übernächsten Ausgabe informieren wir Sie dann im Test darüber, ob das Spiel »Final Fantasy 7« das Wasser reichen oder gar übertrumpfen kann. **(mash)**

Silver – Facts

▶ Hersteller:	Infogrames
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	Februar '99



Im finsteren Wald hausen finstere Gestalten. Aber Davids Gruppe wird ihnen schon heimleuchten. (Silver)

Rollender *Meilenstein*

Der italienische Entwickler Milestone (»Bleifuß«-Reihe) bringt nach dem Wechsel zu Electronic Arts nun im nächsten Monat **Superbike World Championship** heraus. Dieses Motorradrennspiel führt die EA-Sports-Tradition fort und hat die entsprechende Lizenz in der Overalltasche: So fahren Sie über die zwölf Original-Rennstrecken beispielsweise in der Haut von Carl Fogarty, dem dreifachen Weltmeister. Außerdem satteln Sie Feuerstühle von Ducati, Honda, Kawasaki, Yamaha und Suzuki.

Neben der fixen Arcade-Option bauen die Programmierer einen Simulationsmodus ein, bei dem Sie Telemetrie-Daten auswerten und auf die Abstimmung des Motorrades Einfluß nehmen. Mittels 3Dfx- und Direct3D-Unterstützung werden den Beschleunigerkarten passend ausgereizt, außerdem sollen Sie Untergrund und Fliehkräfte dank Force Feedback direkt spüren können. Ob es sich hierbei wirklich um einen Meilenstein in der Geschichte der Motorradrennspiele handelt, erweist sich aller Voraussicht nach in der nächsten Ausgabe, wenn die Testversion vorliegt. **(mash)**

Superbike World Championship – Facs

▶ Hersteller:	Milestone/EA Sports
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Februar '99



Mit der Yamaha auf Erfolgskurs: Mittels Direct3D sind hohe Auflösungen wie hier 1024 mal 768 Bildpunkte möglich. (Superbike World Championship)

Doppel-Loops und Drehwürmer

Falls Sie nicht gerade Michael Jackson heißen und sowieso schon längst eine Achterbahn haben, sollten Sie diese Chance nicht ungenützt lassen: Mit **Rollercoaster Tycoon** werden Sie zum Chef eines Vergnügungsparks. Natürlich müssen auch Würstchenbuden und Kettenkarussels zur Vermögensvermehrung gebaut werden, aber am meisten Spaß macht immer noch das Designen eigener Wagen samt passender Achterbahnen. Verschätzen Sie sich allerdings mit den G-Kräften oder werden das Opfer von Sabotage, verunglücken Ihre Passagiere – und alle anderen werden sich dann nicht mehr in Ihre Höllenmaschinen trauen. Diese Gefahr droht auch bei besonders schnellen Bahnen, aus denen die Leute zwar unbeschadet, aber mit einem gehörigen Drehwurm herauskommen. Deren leicht veränderte Gesichtsfarbe schreckt nicht nur potentielle Gäste ab, außerdem werden sie ganz sicher keine Pommes oder Leckereien mehr kaufen. **(mash)**



Und da soll einem nicht übel werden? (Rollercoaster Tycoon)

Rollercoaster Tycoon – Facts

▶ Hersteller:	Microprose/Hasbro Interactive
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	1. Quartal '99




3·94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

TEST: SIM CITY 2000 FÜR PC
Unser Dorf soll schöner werden

EIN PLATZ FÜR SPIELE
Mehr Freiraum auf Ihrer Festplatte

VIVA LAS VEGAS
Trendsetter CES: 12 Seiten USA-News

SONDERTEIL TIPS & TRICKS
Doom-Geheimnisse
Judgment-Lösung

DIE ERSTEN BILDER
SF-Schocker von Origin und Argonaut

Es stand in PC Player 3/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Es gibt Spieleserien, die suchen uns mit der jährlichen Penetranz von Steuernachzahlungen und Frühjahrsdiäten heim. Bei Maxis nimmt man sich etwas mehr Zeit: Auf den Monat genau fünf Jahre ist es her, daß der Vorgänger der neuen Städtesimulation SimCity 3000 erschien. Damals hatte man eine bescheidene »2000« im Titel und begeisterte mit der noch unüblichen Super-VGA-Auflösung. In einer Ära, in der viele PC-Spiele mit 320 mal 200 Pixeln dahinvegetierten, demonstrierte SimCity 2000 hochauflösende Schärfe und Übersicht. Thomas Werner attestierte dem Programm zudem, es sei der »schlagende Beweis, daß Spielspaß, einfache Bedienung und Komplexität sich nicht gegenseitig ausschließen müssen«.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

SimCity 2000 (90 von 100 Punkten)
Alone in the Dark 2 (77)
Chistoph Kolumbus (74)
Pinball Fantasies (72)
Archon Ultra (70)


SimCity 2000

Geduld ist eine Tugend

Im ausführlichen Bericht von der Winter-CES in Las Vegas steckten einige Ankündigungen, die angesichts heutiger Terminrealitäten ein amüsiertes Grinsen provozieren. Platz eins in der Kategorie »Knapp daneben ist auch vorbei« geht an die Prognose »Falcon 4.0 kommt wahrscheinlich Ende 1994«. Noch ärger: Origins mit dem Codenamen »IM2« versehener »Bioforge«-Nachfolger wurde niemals vollendet.

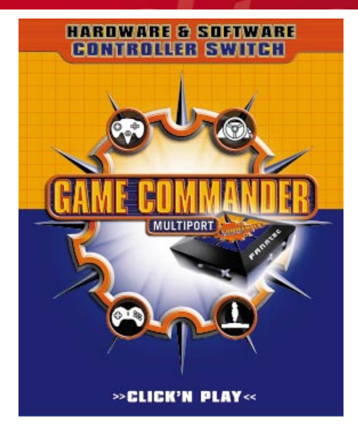
(Heinrich Lenhardt/md)


Falcon 4 landete mit vier Jahren Verspätung.

Aus eins *mach vier*

Jeder, der mehr als ein Gerät für seinen Gameport wie einen Joystick und ein Gamepad hat, kennt das nervende Umstecken hinter dem Computer. Steht der dazu noch an einer Wand oder unter dem Tisch, wird die Aktion zur nervenden Fummelei. Mit dem **Game Commander Multiport** hat das ein Ende: An der kleinen Box von Fanatec lassen sich vier Joysticks gleichzeitig anschließen. Von dem Kasten geht dann nur ein Kabel zum Rechner. Mit über den jeweiligen Buchsen liegenden Knöpfen wird gewählt, welches Eingabegerät gerade aktiv ist, zusätzlich mit einer kleinen Lampe angezeigt. Vier Gummifüße sorgen dabei für sicheren Halt auf dem Tisch. Die leistungsfähige Game-Commander-Software liegt der Schachtel bei. **(mash)**

Game Commander Multiport – Facts	
▶ Hersteller:	Fanatec
▶ Preis:	50 Mark

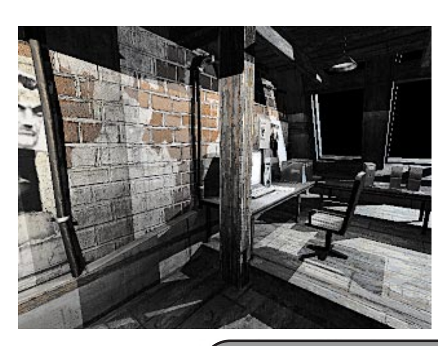


Kein lästiges Umstöpseln mehr: Game Commander Multiport von Fanatec.

Kein Verfall in Schweden

Laut den schwedischen Entwicklern von Insomnia Software wird die nahe Zukunft sehr düster für die Menschheit. Starkes industrielles Wachstum ohne Rücksicht auf Verluste hat in **Decay** so ziemlich alle natürlichen Ressourcen wie Wasser, Öl oder frische Luft verbraucht. In der Rolle des zwielichtigen Söldners Jake Blisser arbeiten Sie für mächtige Verbrechersyndikate und gigantische Riesenkonzerne.

Besonders beeindruckend ist die 3D-Engine des Action-Adventures: Die von Insomnia selbst entwickelte Darstellung namens DVA Rendering beherrscht 32-Bit-Farbtiefe, kann Bump-Mapping-Effekte in Echtzeit berechnen und verfügt über die Möglichkeit, farbige Lichteffekte mit immerhin noch 24 Bit zu erzeugen. Animierte Texturen werden genauso zu bewundern sein wie durch ein Skelettsystem realisierte Gesichtsausdrücke der Charaktere. **(mash)**


Die Entwickler legen besonderen Wert auf den Realismus im Spiel. Daher sind alle Gegenstände auch funktionstüchtig. (Decay)

Decay – Facts	
▶ Hersteller:	Insomnia Software
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	4. Quartal '99

Am Brennpunkt

Der von Interactive Magic vormals »Poseidon« genannte Mix aus Action und Taktik heißt nun **Flashpoint**. Der »Wargasm«-Konkurrent ist in einer Parallelwelt angesiedelt, in der ein Atomkrieg zwischen den Supermächten das Antlitz der Erde verändert hat. Zwischen Ost und West gibt es danach noch kleinere Scharmützel, und eins davon findet auf einer Inselgruppe im Pazifik statt, die aus den Eiländern Kain, Abel und Eden besteht. Sie übernehmen einen Fußsoldaten, der je nach militärischem Rang mehrere Fahrzeuge wie Jeeps, Panzer, aber auch Hubschrauber oder eine A-10 steuern kann. Unterschiedliche Wetterbedingungen sowie Tag- und Nachtzyklen sorgen für taktische Tiefe. **(mash)**

Flashpoint – Facts	
▶ Hersteller:	Interactive Magic
▶ Genre:	Strategie-Action
▶ Termin:	März '99


Im Cockpit eines AH-1 fühlt man sich doch gleich viel sicherer. (Flashpoint)

Der fliegende Panzer


Wolken bilden einen guten Schutz vor Bodeneinheiten, doch diese verstecken sich darunter ebenfalls ganz gerne. (A-10 Warthog)

Die A-10 »Warzenschwein« ist ein Flugzeug der Extreme: für Bodenangriffe vorgesehen, ist ihre Panzerung selbst gegen mittlere Flak-Geschütze ausreichend, und ihre eigene 30mm-Kanone erzeugt einen so heftigen Rückschlag, daß sie nur kurze Feuerstöße abgeben kann. In eine derartige Maschine setzt Sie Jane's bei **A-10 Warthog**. Vom Entwickler Skunkworks (»Longbow«-Serie) in Szene gesetzt, verfügt das Spiel über eine komplett neue Grafik-Engine und zwei dynamische Kampagnen. Diese lassen sich einmal im realistischen Modus, aber auch eher actionorientiert absolvieren. Anfänger werden mit hübschen, wie aus »Longbow« bekannten Trainingsmissionen in die Materie eingeführt, während sich Experten auf Wunsch mit taktischen Problemen wie dem Einweisen anderer Flugzeuge beschäftigen. **(mash)**

A-10 Warthog – Facts	
▶ Hersteller:	Jane's Combat Simulations/EA
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	März '99

Terminliste

Aktuelle Erscheinungstermine

Command & Conquer 3: Tiberian Sun



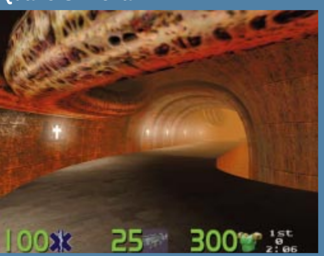
Diablo 2



Indiana Jones und der Turm von Babel



Quake 3 Arena



System Shock 2



X-Wing: Alliance



Bei Computerspielen ändert sich das Erscheinungsdatum öfter als das Fernsehprogramm. Damit Sie die Übersicht der wichtigsten Termine auf einen Blick haben, veröffentlichen wir ab dieser Ausgabe diese Stichtage und werden sie immer auf den neuesten Stand bringen.

Titel	Hersteller	Genre	Termin
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '99
Babylon 5	Sierra	Sci-Fi-Action	2. Quartal 99
Black and White	Lionhead/EA	Strategie	3. Quartal '99
Civilization: Call to Power	Activision	Strategie	März '99
C&C 3 - Tiberian Sun	Westwood/EA	Echtzeit-Strategie	März '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Descent 3	Parallax/Interplay	Action	1. Quartal '99
Diablo 2	Blizzard/Sierra	Rollenspiel	2. Quartal '99
Discworld Noir	Perfect/GT Interactive	Adventure	April '99
Dungeon Keeper 2	Bullfrog/EA	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '99
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Genre-Mix	2000
Force Commander	LucasArts	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	3. Quartal '99
Heavy Gear 2	Activision	SF-Simulation	Februar '99
Heroes of Might & Magic 3	New World Computing/ UBI Soft	Strategie	1. Quartal '99
Homeworld	Yosemite/Sierra	Strategie	April '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts	Action-Adventure	September '99
Interstate '82	Activision	Action	Juli '99
Jagged Alliance 2	Sir-Tech/Topware	Strategie	März '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	1. Quartal '99
Lands of Lore 3	Westwood/EA	Rollenspiel	Februar '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal '99
Machines	Acclaim	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '99
MechWarrior 3	FASA Interactive	SF-Simulation	März '99
Messiah	Shiny/Interplay	Action	3. Quartal '99
Panzer Elite	Wings Simulations/ Psygnosis	Simulation	März '99
Pizza Syndicate	Software 2000	Wirtschaftssimulation	1. Quartal '99
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	April '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	Action	3. Quartal '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	1. Quartal '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	März '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/EA	Rollenspiel	4. Quartal '99
Tonic Trouble	UBI Soft	Action-Adventure	1. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	März '99
Ultima 9: Ascension	Origin/EA	Rollenspiel	2. Quartal '99
Wizardry 8	Sir-Tech/Topware	Rollenspiel	4. Quartal '99
X-Wing: Alliance	LucasArts	SF-Simulation	2. Quartal '99

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20 PC Player

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(8)	**Half-Life (deutsch)** Sierra/Impressions
NEU 2	(NEU)	**Siedler 3** Blue Byte
3	(1)	**Unreal** GT Interactive
4	(3)	**Anno 1602** Sunflowers
5	(2)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
NEU 6	(NEU)	**FIFA 99** EA Sports
7	(4)	**Commandos** Eidos
8	(5)	**Starcraft** Blizzard
NEU 9	(NEU)	**Tomb Raider 3** Eidos
10	(11)	**Caesar 3** Sierra/Impressions
11	(16)	**NHL 99** EA Sports
NEU 12	(NEU)	**Grim Fandango** THQ
13	(–)	**Final Fantasy 7** Eidos
14	(17)	**Diablo** Sierra/Impressions
15	(-)	**Anstoss 2** Ascaron
16	(15)	**Total Annihilation** GT Interactive
17	(6)	**Age of Empires** Microsoft
18	(20)	**N.I.C.E 2** Magic Byte
NEU 19	(NEU)	**Populous 3** Bullfrog/Electronic Arts
NEU 20	(NEU)	**Dynasty General** SSI/Mindscape

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Dezember 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(2)	**Tomb Raider 3** Eidos
2	(1)	**Die Siedler 3** Blue Byte
3	(3)	**Anno 1602** Sunflowers
4	(7)	**FIFA 99** EA Sports
5	(5)	**Caesar 3** Sierra/Impressions
6	(9)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
NEU 7	(NEU)	**European Air War** Microprose
8	(6)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
NEU 9	(NEU)	**Gangsters** Eidos
10	(8)	**N.I.C.E 2** Magic Byte
11	(13)	**F1 Racing Simulation 2** UBI Soft
NEU 12	(NEU)	**Grim Fandango** THQ
NEU 13	(NEU)	**Bundesliga 99** EA Sports
NEU 14	(NEU)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
15	(–)	**Age of Empires** Microsoft
16	(10)	**Populous 3** Electronic Arts
17	(12)	**Anstoss 2 Gold** Ascaron
18	(15)	**Commandos** Eidos
NEU 19	(NEU)	**Star Wars: Rogue Squadron** LucasArts
20	(–)	**X-Files: The Game** Fox Interactive

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Dezember 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Starcraft: Brood War** Blizzard
2	(NEU)	**Cabela's Big Game Hunter 2** Activision
3	(NEU)	**Baldur's Gate** Interplay
4	(NEU)	**Deer Hunter 2 3D** GT Interactive
5	(5)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
6	(NEU)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Impressions
7	(NEU)	**Frogger** Hasbro
8	(–)	**Flight Simulator 98** Microsoft
9	(10)	**Age of Empires: Rise of Rome** Microsoft
10	(NEU)	**Deer Avenger** Sierra/Impressions

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Dezember 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**FIFA 99** EA Sports
2	(NEU)	**Tomb Raider 3** Eidos
3	(NEU)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Impressions
4	(1)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
5	(NEU)	**Gangsters: Organised Crime** Eidos
6	(10)	**Colin McRae Rally** Codemasters
7	(NEU)	**South Park Screensaver** Telstar
8	(2)	**AOE: Rise of Rome** Microsoft
9	(NEU)	**Titanic - Adventure out of Time** Europress
10	(–)	**Flight Simulator 98** Microsoft

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Dezember 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal von EA Sports: 5 mal FIFA 99

Gewinner:
Oliver Gehrig, CH-Thun
Udo Hartmannsberger, München
André Kluckow, Berlin
Lars Kromarek, Delitzsch
Peter Neitzel, Gummersbach

Wettbewerb: Das beste Titelbild

Nur Dein Geschmack entscheidet!

Wir wollen es wissen: Welches Titelmotiv der letzten zwölf Monate hat es Ihnen am meisten angetan? Rasende Rennautos? Grimmige Untote? Fiese Monster? Schauen Sie sich die unten abgedruckten Bilder in Ruhe an, und dann nehmen Sie einen Stift zur Hand: Auf unserer auf Seite 67 eingehefteten Postkarte brauchen Sie nur noch Ihren Favoriten anzukreuzen, Namen und Adresse leserlich notieren und eine Briefmarke draufzukleben – ab geht die Post. Natürlich wollen wir Ihre Mühen nicht unbelohnt lassen: Aus den Einsendungen ziehen wir drei Gewinner, die ein, zwei, oder gar drei aktuelle Spiele ihrer Wahl von uns zugeschickt bekommen. Dabei ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen, genauso wie alle Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien und deren Angehörige. Einsendeschluß ist der 5. März 1999 (Datum des Poststempels). Viel Glück und frohes Aussuchen! **(ra)**

























Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Karnevalsverkleidung: Nö, man trägt schon so genug Masken ...

Wer hätte das gedacht: Der neue »Star Trek«-Film ist der erste wirklich gute mit Picard & Co. Sicher, an den »Zorn des Khan« kommt nichts heran, doch können PC-Player-Leser und -Redakteure in der Premierenvorstellung irren? Auch überraschend gut, wenngleich stark gerafft: »Les Misérables« oder »Wie man knapp 1800 Seiten in gut zwei Stunden verpackt« – ein Hoch auf Liam Neeson und Claire Danes.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Future Cop L.A.P.D.
- Star Wars: Behind the Magic
- Sentinel returns

Zur Zeit in meinem CD-Player:
N'dea Davenport

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Max Frisch: Homo Faber

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Karnevalsverkleidung: Rudolf Mooshammer

Ach wie trübe wäre der alltägliche Arbeitsbeginn, wenn mich Udo nicht stets mit einem zünftigen Morgengruß empfangen würde. Und der klingt dann (bei täglich wechselnden Namen) in etwa so: »Grüß Dich, Jupp (Ivan, Jean, Rüdiger ...) – äh 'Tschuldigung, ich meinte natürlich Torsten.« – »Mein Name ist aber Manfred.« – »Versteh ich nicht, dabei besitze ich doch ein legendäres Namensgedächtnis«.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Alpha Centauri
- King's Quest 8
- Starcraft: Brood War

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Lassie Singers: Time to say Tschüß

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
SZ: Streiflichter

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 33
Geburtsort:
Faschingsverkleidung: Ich HASSE Fasching!

Neulich im Baumarkt: Klein Henrik tappt mit der Videokamera herein. Unversehens findet er sich in Gespräche mit mehreren sehr attraktiven Verkäuferinnen verstrickt. Kurze Zeit später verläßt Klein Henrik den Baumarkt wieder – in der Tasche die Telefonnummern einiger wildfremden, aber sehr attraktiven Frauen. Das wäre mit einer Handy-Kamera wohl nicht passiert.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Hexen 2
- John Saul's Blackstone Chroniken
- Borland C++ Builder 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Keller & Schönwälder: Loops & Beats

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
C.J.Cherryh: Fremdling

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Karnevalsverkleidung: Yul Brunner

Das beste an den Weihnachtsferien war die dringend benötigte Distanz zur Redaktion. Alte Freunde in Essen besuchen, keine Wohngemeinschaftskultur in unseren überhitzten Redaktionsräumen mehr, Freiraum und Entspannung. Ein Hawaiiurlaub wie bei gewissen Kollegen war zwar nicht mehr drin, aber man soll ja auch nicht gleich übertreiben.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dark Project: Der Meisterdieb
- Speed Busters
- X-Files: The Game

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Crosby, Stills, Nash & Young: 4 Way Street

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Georges Duby: Guillaume le Maréchal oder Der beste aller Ritter

Jochen Rist



Kürzel: jr
Alter: 23
Geburtsort: Ravensburg
Karnevalsverkleidung: Scream

Obligatorisch wechselt meiner einer den Radiosender im Auto, wenn er von München in die heimatlichen Gefilde Oberschwabens donnert. Denn dort erschallen die beiden Radiostationen FM4 und DRS3, die seine Drum&Bass verwöhnten Ohren zu besänftigen wissen. Davon könnten sich lokale Sender eine Scheibe abschneiden – aber wie überall wird eben versucht, dem Massengeschmack zu frönen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- European Air War
- Delta Force
- Falcon 4.0

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Doc Scott: Shadowboxing

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Das Kochbuch meiner Freundin

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Karnevalsverkleidung: Lara Croft

Ein guter Vorsatz scheint in der Frühjahrssonne doch dahinzuschmelzen: 30 Kilogramm Gewichtsverlust wurde im Weihnachtsurlaub erfolgreich durch die Aktion »Brot statt Böller« am mütterlichen Küchentisch verhindert. Aber vielleicht wird mein Appetit durch die karge Kost billiger Mikrowellengerichte und übler Tiefkühlkost in meiner Münchener Mietwohnung doch noch gezügelt ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Falcon 4.0
- Indiziertes Spiel
- World War 2 Fighters

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Glenfiddich Weihnachts-CD

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Siemens Gigaset 2015

Stefan Seidel



Kürzel: st
Alter: 28
Geburtsort: Bad Berleburg
Karnevalsverkleidung: Ich hasse Karneval!

Nun bin ich also tatsächlich in der Personality vertreten: Ich fühle mich sehr geehrt und bin hocherfreut. Genau an meinem Geburtstag stand der Umzug vom schönen Marburg nach Poing an, der mit Hilfe meines starken Schwagers über die Bühne gebracht wurde. Wie schön, wenn man Verwandte hat, die in der Lage sind, Kleiderschränke mit dem kleinen Finger zu tragen ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dark Project: Der Meisterdieb
- Anno 1602
- Diablo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Chris de Burgh: Best moves

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stephen King: ES

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Karnevalsverkleidung: Werwolf

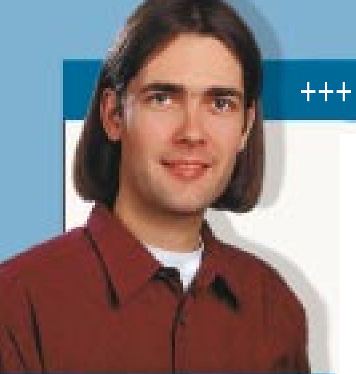
Eigentlich sind meine Augenbrauen leicht zusammengewachsen, und da dies bekanntlich ein Merkmal der Werwölfe ist, werde ich mich zu Karneval entsprechend verwandeln. In der Rosenmontagsnacht ziehe ich dann mit all den ahnungslosen Narren durch Köln, um gegen Mitternacht den Mond anzuheulen und so für einen Moment all die Computerspiele zu vergessen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Return to Krondor
- Dark Project: Der Meisterdieb
- Need for Speed 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Herbert Grönemeyer: 4630 Bochum

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Sebastian Haffner: Anmerkungen zu Hitler

+++ spiele-test +++ spiele-test +++ spiele-test +++



Roland Austinat

start Das Ende ist nahe

Mal nachrechnen: In weniger als 333 Tagen befinden wir uns bereits im Jahr mit der »2« am Anfang – hallo, neues Jahrtausend (bitte keine Leserbriefe zum Thema »Das startet aber erst ab 2001« schreiben, danke)! Und was wird nicht schon jetzt ein Bohei daraus gemacht. Das fängt bei ausgebuchten Superhotels in ausgesuchten Superstädten an, in denen das Ende des ausgelaufenen Superjahrhunderts so richtig ausgelassen super gefeiert werden soll.

Etwas paranoider angehauchte Zeitgenossen kaufen sich – rein prophylaktisch, versteht sich – Haus und Grund in entlegenen Wüsten, packen Konservenbüchsen ein und den Stacheldraht aus. Obendrein machen sie die Schrotflinten bereit, um sich gegen Plünderer zu behaupten, die nach dem globalen Ende der Energie- und Wasserversorgung ihr Anwesen stürmen wollen. Was für eine Zukunft – der Untergang des Abendlandes?

Computerspielern ist die Zukunft schon seit gestern ein alter Bekannter. Schon vor dem ersten Mondflug erschienen ein paar übellaunige Pixel-Außerirdische auf nachtschwarzen Monitoren und verkündeten, daß der Rüstungsindustrie auch im nächsten Jahrtausend nicht die Ziele ausgehen werden. Die heimische Rüstungsspirale beginnt indes, sich langsamer zu drehen: Der Spruch »zu Weihnachten werden die Rechner billiger« – auf denen dann bestens die Spiele des vorletzten Jahres laufen – kommt aus der Mode. Langsam, aber sicher nämlich erscheinen PCs, die für die heute angebotenen Spiele schlicht zu schnell sind.

Doch die Untergangspropheten haben noch ein Ziel ausgemacht: die Adventures. Programmiert keiner mehr, spielt keiner mehr. Alles Mumpitz! Was ist mit »Grim Fandango«? »Quest for Glory 5«? Daß anders als in der Modebranche eben nicht alles, was heute erscheint, ein alter Hut ist, beweisen solche Titel mit gewitzter Handlung, der geschickten Verquickung einzelner Genres und durchweg hoher Qualität. Selbst GT Interactive investiert ins Abenteuer und kaufte unlängst Legend Entertainment, bekannt durch »Eric the Unready« oder »Shannara«. Unterm Strich eigentlich blendende Zukunftsaussichten, oder nicht?

Ihr Roland Austinat

P.S.: Vergessen Sie am 1.1.2000 Ihre Boot-Diskette nicht – sicher ist sicher.

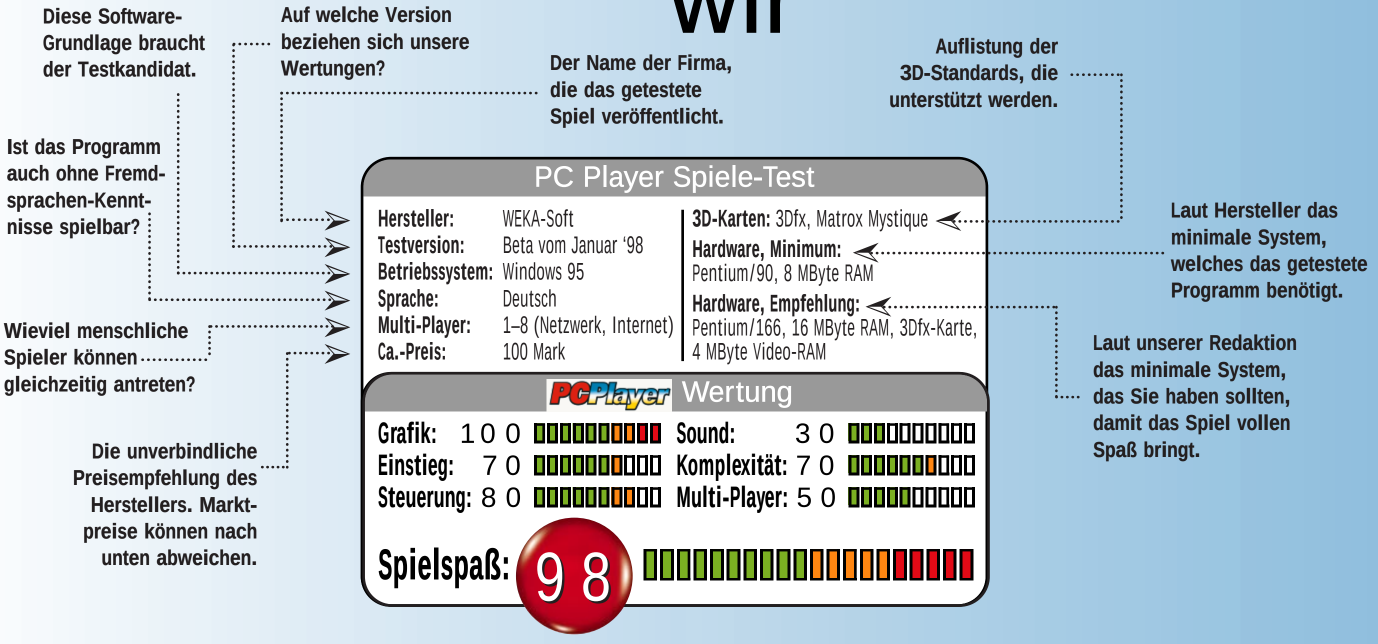
»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:** Half-Life (Sierra) – Test in PC Player 12/98
- **Action-Adventure:** Thief - The Dark Project (Eidos) – Test in PC Player 2/99
- **Adventure:** Grim Fandango (LucasArts) – Test in PC Player 1/99
- **Rennspiel:** Racing Simulation 2 (Ubi Soft) – Test in PC Player 11/98
- **Rollenspiel:** Baldur's Gate (Interplay) – Test in PC Player 2/99
- **Simulation:** F22 Total Air War (DID) – Test in PC Player 11/98
- **Sport:** FIFA 99 (EA Sports) – Test in PC Player 1/99
- **Strategie (Echtzeit):** Commandos (Eidos) – Test in PC Player 11/98
- **Strategie (Runden):** Dynasty General (SSI) – Test in PC Player 11/98
- **Weltraum-Action:** Wing Commander: Prophecy – Test in PC Player 2/98
- **Wirtschaft & Aufbau:** Die Siedler 3 (Blue Byte) – Test in PC Player 1/99

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.





GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Einen »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.





DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

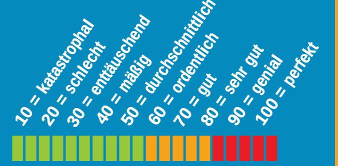
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Alpha Centauri



Ein städtisches Produktionsmenü. In der Bildmitte prangt der Einzugsbereich, darunter die erwirtschafteten Ressourcen und die Bevölkerungsaufteilung. Links sieht man die derzeitige Produktion, rechts oben die Liste der bislang errichteten Gebäude.

Der Apfel fällt ja bekanntlich nicht weit vom Baum und daß die strategische Aufbausimulation »Alpha Centauri« verdächtig stark nach dem Kultklassiker »Civilization« riecht, kommt auch nicht von ungefähr – wurden sie doch beide vom selben Spieledesigner hochgezüchtet.

Kaum ein anderer Ideengeber besitzt in der Branche einen derartig guten Ruf wie Sid Meier, dem Mitbegründer von Microprose und jetzigen Chef der Entwicklungsfirma Firaxis. Das ist auch kein Wunder, denn auf Sids Konto gehen Klassiker vom Range eines »Railroad Tycoon«, »Pirates« oder »Civilization«, von denen sich so mancher Spieleprogrammierer inspirieren ließ. Dabei basiert die Karriere von Sid Meier seit jeher auf zwei selbst verfaßten Leitsprüchen: Erstens sollten »bei einem guten Spiel ständig spannende Entscheidungen mit weitreichenden Folgen anstehen« und zweitens muß »permanent etwas Neues oder Überraschendes passieren, um so eine möglichst hohe Langzeitmotivation zu garantieren«. Und eben jene beiden Weisheiten nahm sich auch sein wirtschaftsstrategisches Schwergewicht »Alpha Centauri« zu Herzen, das seine enge Verwandtschaft mit »Civilization« kaum verleugnen kann.

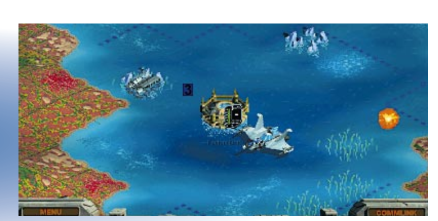
Ferne Planeten, fremde Sitten

Bei »Civilization« hatten Sie noch die Aufgabe, die Erde mit einem zuvor gewählten Volksstamm zu besiedeln, um später mit einem Kolonie-Raumschiff zu fernen Sternen aufzubrechen. Genau hier und zwar im 22. Jahrhundert setzt Alpha Centauri ein, denn das Spiel beginnt mit der Reise der Kolonisten zum titelgebenden Planeten »Alpha Centauri«.Unterwegs haben sich die Siedler verkracht, und nun wollen sich gleich sieben Volksstämme in der eher unwirtlichen Gegend ausbreiten. Eine dieser frei wählbaren Gruppen nehmen Sie unter Ihre Fittiche, die anderen werden wahlweise vom Computer oder maximal sechs menschlichen Kontrahenten bemuttert.

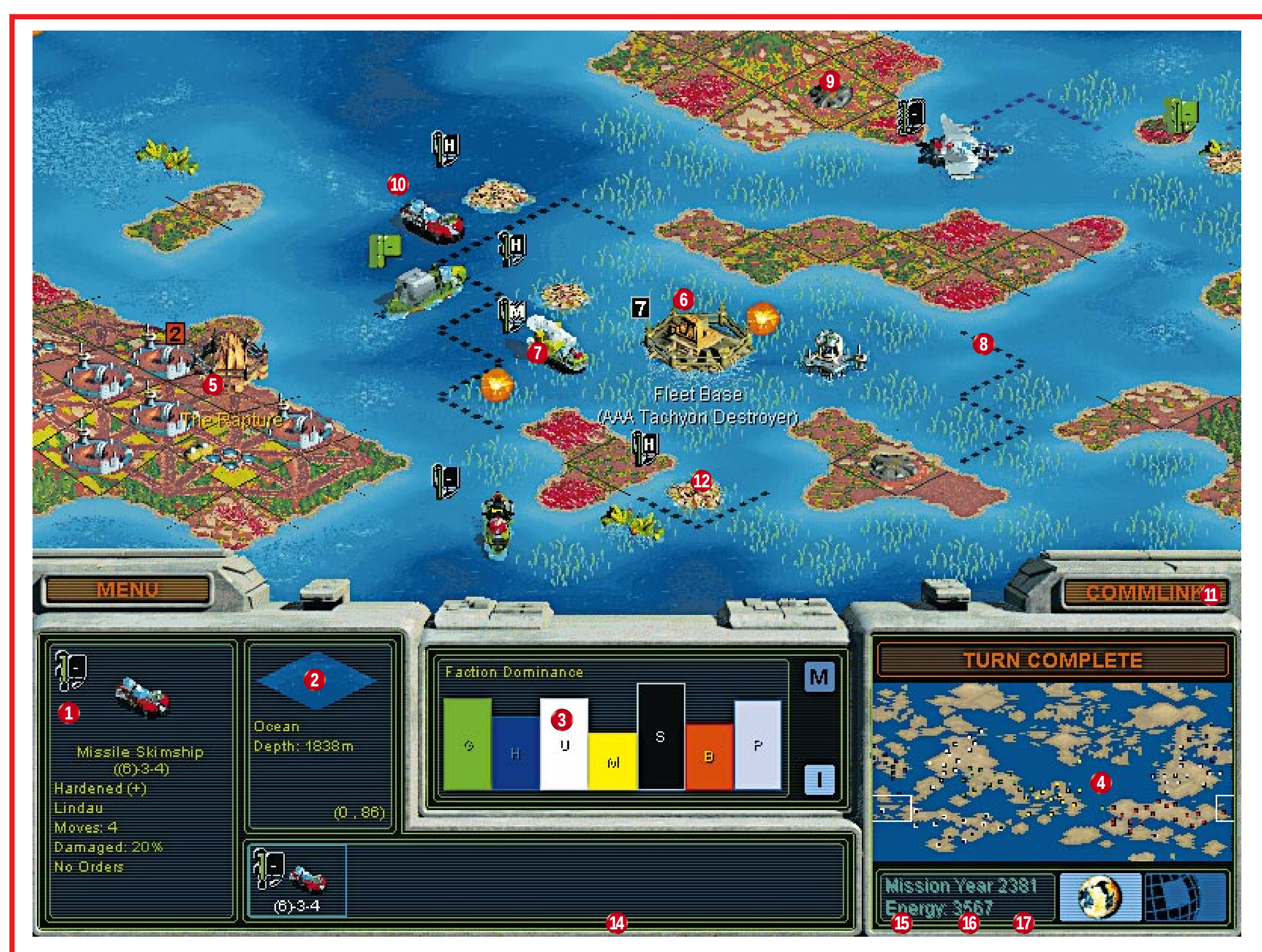
Mit militärischen, wirtschaftlichen, diplomatischen und technologischen Mitteln sollen Sie sich zum Herrscher über den gesamten Planeten aufschwingen. Zusätzlich stehen noch einige Einzelszenarien parat. Im Gegensatz zu der erstgenannten Option, bei der Sie stets mit einer mickrigen Kolonie beginnen, wurden die Landschaften der Einzelszenarien zumeist von Beginn an mit einigen Siedlungen bestückt. Ihre Aufgabe besteht dann beispielsweise darin, binnen einer vorgegebenen Rundenzahl Feinde abzuwehren oder zu vernichten, als erster eine bestimmte der rund 80 Technologiestufen zu erreichen oder ein weltumspannendes Handelsnetz zu knüpfen. Darüber hinaus steht noch ein Editor parat, mit dem Sie sich ihr Einsatzgebiet samt Größe, Wasserverteilung und Rohstoffvorkommnissen selber zurecht stricken.







Von links nach rechts: Die zoombare Karte in der weiten, einer mittleren und der extremen Nahansicht.



1 Aktive Einheit mit Beschädigungsgrad, Heimatbasis, Angriffs- und Erfahrungswerten.
2 Terrain, auf dem die aktive Einheit derzeit stationiert ist.
3 Informationsfenster, in dem ständig aktuelle Meldungen angezeigt werden.
4 Anklickbare Übersichtskarte. Jeder Punkt steht für eine Stadt, wobei jede Partei eine eigene Farbe besitzt.
5 Eine Stadt der Größe Zwei mit ausgebautem Straßennetz, umliegenden Minen, Wäldern und Feldern.
6 Seekolonie der Größe Sieben, die Angabe in Klammern steht für die derzeitige Produktion. Die Gräser, die östliche Plattform und der orange Punkt stehen für zusätzliche Ressourcen.
7 Schwimmende Kultivierungsmaschine, die rohstoffarme in ertragsreiche Felder verwandelt.
8 Ländergrenzen, wenn diese von einer fremden Einheit übertreten werden, erfolgt zumeist postwendend Ärger.
9 Schatzvorkommen, darunter können sich Rohstoffe, Technologiefortschritte oder auch Mind Worms verbergen.
10 Aktive Einheit, der grüne Balken steht für den Beschädigungsgrad, das »H« dafür, daß die Einheit an diesem Ort verharrt, die schwarze Farbe des Schildes verweist auf die zugehörige Partei.
11 Kommunikationsfenster, von hier aus kontaktieren Sie die anderen Parteien, um Bündnisse abzuschließen, Wissen auszutauschen oder Fehden anzukündigen.
12 Bekehrter Mind Worm, der nun im Dienste der schwarzen Partei vor der Seekolonie Wache schiebt.

Städte, der Hort allen Lebens

Am bequemsten spielt es sich aber mit dem Kartengenerator, der ihnen in Windeseile eine Welt auswirft, die beliebig groß und mit variablen Rohstoffvorkommen garniert ist. Sie beginnen die in klassischer Rundenform ablaufende Siedlungsfehde mit einer kleinen Stadt und ein paar Einheiten. Die Grenzen Ihres Terrains sind mit Markierungen abgesteckt und zwecks Vermeidung allzu frühen Nachbarschaftsterrors siedeln Sie am besten zunächst mal ausschließlich innerhalb Ihres eigenen Refugiums. Ihre Stadt hat einen gewissen Einzugsbereich und macht sich die dort lagernden Rohstoffe sowie Wälder, Felder oder Berge zunutze. Die Produktivität Ihrer Städte ständig zu steigern, ist dabei eine Ihrer Kernaufgaben. Zum einen päppeln Kultivierungseinheiten entsprechend geeignete Gebiete mit Wäldern, Minen, Getreidefeldern, Solaranlagen und Straßen auf. Solange die Stadt mehr Rohstoffe produziert als sie verbraucht, wird sie wachsen und Einwohner, die nicht für die Nahrungsmittelproduktion benötigt werden, dürfen jederzeit in Ingenieure, Steuereintreiber oder Motivationskünstler umgewandelt werden. Auf diese Weise steigern Sie sowohl Ihre Einnahmen als auch die Moral der Bevölkerung und den technologischen Fortschritt. Ertragssteigernd wirken aber auch etliche der rund 60 in jeder Stadt errichtbaren Gebäudetypen wie etwa Fabriken, Baumschulen oder Hospitäler. Sie selber entscheiden über die Reihenfolge der zu produzierenden Bauwerke, dank einer Produktionsschlange können Sie auch bis zu zehn Bauten auf einmal in Auftrag geben.

Von übergeordneter Bedeutung sind technologische Sonderobjekte, die all Ihre Basen auf Dauer etwa mit zusätzlichen Moralschüben, Rohstoffen, Energien oder Defensivkräften beliefern. Die gelten zumeist gleich für alle Städte, können aller-



dings nur einmal gebaut werden und es dauert viele Runden, bis so ein Prachtstück fertig ist. Weiterer Pferdefuß dabei: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst, will sagen, wenn Ihr Konkurrent vor Ihnen dieses Bauwerk fertigstellt, dann steht es Ihnen nicht mehr zur Verfügung. Weitreichende Auswirkungen auf die Produktivität hat nicht zuletzt auch das politische, soziale und wirtschaftliche System, das Sie in vier Teilbereichen ebenfalls jederzeit ändern können. Wer etwa auf Planwirtschaft setzt, besitzt vielleicht die disziplinierteste Truppe, muß sich dafür aber auf wirtschaftlichen Schlendrian gefaßt machen.

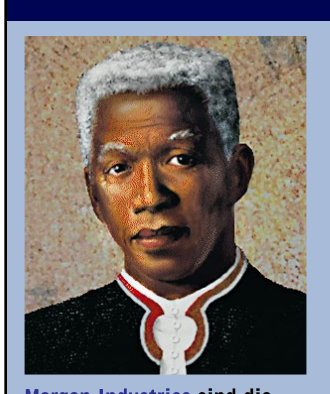
Eine starke Truppe

Städte produzieren aber nicht nur Wachstum, Reichtum und Bauwerke, sondern vor allem auch militärische Einheiten. Je nach ihrem technologischen Wissensstand steht ein ständig anwachsendes Arsenal an laufendem, fahrendem, schwimmendem und fliegendem Kriegsgerät zur Verfügung. Vorhandene Panzer, Schiffe, Infanteristen und Flugzeuge lassen sich nach dem Erreichen einer neuen Technologiestufe automatisch auf den neuesten Stand bringen, dank des integrierten Einheiten-Editors können Sie sich jederzeit einige der über 32000 möglichen Truppentypen zurechtzimmern. Hierfür kombinieren Sie einfach bereits erforschte Fahrgestelle, Waffen, Panzerungen und Sondereigenschaften.

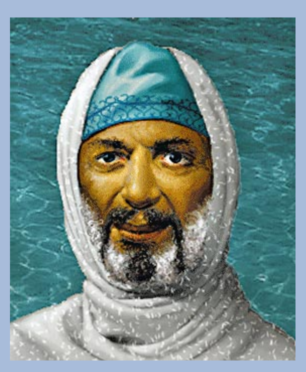
Da jedoch jede Stadt ihre Einheiten permanent durchfüttern muß, empfiehlt es sich, nicht mehr Leute als unbedingt nötig unter Waffen zu halten. Ganz ohne geht es jedoch auch wiederum nicht, denn die unberechenbaren Konkurrenznationen agieren ausgesprochen aggressiv. Oftmals liegt man gleich mit mehreren Parteien im Clinch. Außerdem tauchen ständig militante Ureinwohner, die sogenannten »Mind Worms« auf, die alles, was in ihrer Reichweite ist, sofort attackieren.

Kleine Völkerkunde

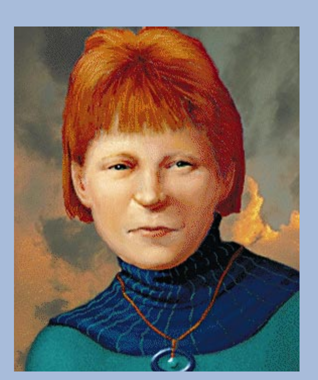
Insgesamt befehden sich bei Alpha Centauri sieben Völker, wobei befehden eigentlich auch nicht so ganz das richtige Wort ist, denn ohne die eine oder andere strategische Partnerschaft werden Sie nicht allzu lange überleben. Jeder der sieben Völker verfügt über individuelle Vor- und Nachteile, dank der ausgefeilten Künstlichen Intelligenz vermag der Computergegner diese auch geschickt auszunutzen. So ist es beispielsweise schlechterdings unmöglich, mit den kriegslüsternen Spartanern, Believern und der Human Hive auf Dauer in friedliche Koexistenz zu leben, während die loyalen Gaianer verläßliche Bündnispartner sind.



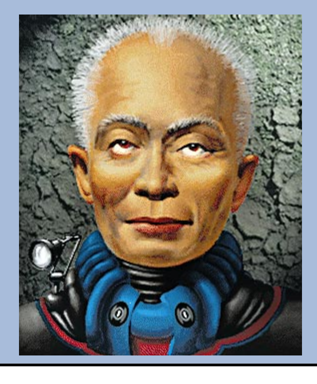
Morgan Industries sind die Kapitalisten mit einem dicken Einkommensbonus und Vorteile im Handel. Dafür fällt es ihnen schwer, ihre im Feld stehenden Truppen ausreichend zu versorgen, auch ist das Bevölkerungswachstum ein wenig gehemmt.

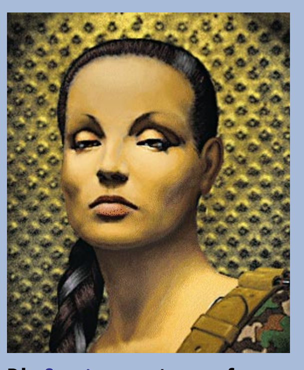


Die Friedensstifter sind intellektuell hochstehend, kranken aber an einer wuchernden Bürokratie. Ihre Städte sind die größten auf Alpha Centauri, ihre Stimmen im Rat zählen doppelt, dafür haben sie militärische Nachteile, können etwa keinen Polizeistaat ausrufen.

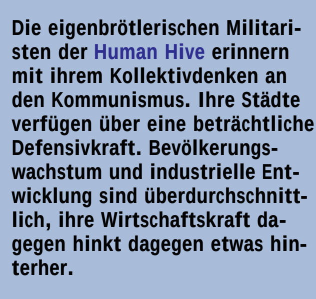


Die agressiven Believers bekommen bei jeder Attacke einen 25prozentigen Kampfbonus. Dafür besitzen sie einen Malus im Forschungs wesen, dazu erfreuen sie sich bei den Ureinwohnern besonderer Unbeliebtheit.





Die Spartaner setzen auf militärische Stärke, produzieren billigere und effektivere Waffensysteme. Die Truppen und Einwohner verfügen über eine hohe Moral, dafür ist ihre Industrie nicht so leistungsfähig.



Die eigenbrötlerischen Militaristen der Human Hive erinnern mit ihrem Kollektivdenken an den Kommunismus. Ihre Städte verfügen über eine beträchtliche Defensivkraft. Bevölkerungswachstum und industrielle Entwicklung sind überdurchschnittlich, ihre Wirtschaftskraft dagegen hinkt dagegen etwas hinterher.



Die vergeistigten Gelehrten besitzen einen Wissenschaftsbonus, außerdem unterstützen die einzelnen Städte mehr Truppen. Ihr Hauptmanko ist, daß ihre Technologien besonders anfällig gegen Spionage und in ihrer Bevölkerung viele Aufrührer zu finden sind.



Die pazifistischen Gaianer leben in Eintracht mit der Natur, holen daher mehr aus jedem Boden heraus und sind sogar zur Kontrolle der lästigen Mind Worms fähig. Andererseits besitzen sie gewisse Schwächen im freien Handel und im militärischen Bereich.



Die karg animierten Einheiten werden einzeln und am besten mittels einer Mixtur aus Tastatur- und Mausbefehlen über die zunächst abgedunkelte Karte getrieben. Um einen Handel zu beginnen, ziehen Sie eine Ihrer Einheiten in ein feindliches Terrain und dort auf eine Stadt oder eine gegnerische Truppe. Daraufhin schlagen die beiden Kontrahenten automatisch solange aufeinander ein, bis einer den Löffel abgibt. Der Überlebende bekommt ein paar Erfahrungspunkte und heilt Verletzungen durch Abwarten und/oder die Rückkehr in eine Heimatstadt. Eine Siedlung, in der keine Einheit stationiert ist, wird durch eine darauf gezogene Truppe eingenommen und so dem eigenen Reich einverleibt.

Kriege sind hier zwar schnell vom Zaun gebrochen, aber oftmals auch ebenso schnell beendet. Zumeist erfolgt ein Friedensangebot bereits, wenn Sie eine gegnerische Stadt eingenommen haben. Über ein Kommunikationssystem nehmen Sie Kontakt zu den anderen Parteien auf, schließen Bündnisse und Handelsverträge, tauschen technologisches Wissen, verabreden Militäraktionen und sichern sich durch kleine Bestechungen die Zuneigung der Kontrahenten. Letzteres ist sehr wichtig, denn von Zeit zu Zeit treten sämtliche noch vorhandenen Parteien zusammen und wählen einen Vorsitzenden. Ihr Ziel sollte es sein, nach einiger Zeit diesen Posten zu ergattern und am Sessel kleben zu bleiben, denn nach etwa 500 Runden wird der aktuelle Ratschef kurzerhand zum Sieger erklärt. Sie können dann zwar weitermachen, in diesem Falle werden sich allerdings die anderen Völker zusammenrotten und gemeinsam über Sie herfallen. **(md)**

Praktische Automatikfunktionen

Viele der unzähligen Aufgaben von Alpha Centauri lassen sich automatisieren. So dürfen Sie in jeder Stadt einen Gouverneur einsetzen und ihm präzise mitteilen, ob er nun mit der Stoßrichtung Militär, Produktionssteigerung, Forschung oder Gebäudebau schalten und walten soll. Jeder Einheit können Sie eine Automatikfunktion verpassen, sehr praktisch ist dies beispielsweise bei den Kultivierungsmaschinen, die daraufhin Ihre Städte völlig selbständig mit Straßen, Minen, Feldern und Wäldern bepflastern. Per Mausklick verpassen Sie einer Einheit eine beliebig lange Wegroute oder schicken diese auf Erkundung. Die technologische Forschung wurde in vier Teilbereiche aufgegliedert, auch hier dürfen Sie Schwerpunkte festlegen oder aber präzise bestimmen, welche wissenschaftliche Errungenschaft nun als nächstes entwickelt werden soll. Dank vieler solcher aktivierbarer Routinen läßt sich Alpha Centauri so weit automatisieren, daß sich ganz bequeme Naturen durchaus mehrere Runden lang untätig zurücklehnen können.



Jede Einheit läßt sich via Menüsteuerung automatisieren, gruppieren, upgraden oder auflösen.



Im Workshop basteln Sie sich indivduelle Einheiten zusammen, die leeren Felder stehen für technologische Entwicklungen, die noch nicht zur Verfügung stehen.





Wenn die Erfolgsaussichten eines Angriffs sehr gering sind, wird vor dem Schlagabtausch eine Warnmeldung eingeblendet.

Alpha Centauri

Hersteller:	Firaxis
Testversion:	Beta vom Januar '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	bis 7 (Netzwerk, Modem/Nullmodem, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MB RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 Mbyte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	100
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 88

Meinungen zu Alpha Centauri

Manfred Duy ★★★★★

+ Exorbitante Langzeitmotivation
+ Brillanter Mix aus strategischen, militärischen und diplomatischen Elementen
+ Gewitzte Computergegner
+ Perfekte Bedienung
+ Sinnvolle Automatikroutinen

– Zu eng an Civilization angelehnt
– Optische Magerkost

Beginnen wir mal ausnahmsweise mit der Quengelei. Alpha Centauri bedient sich ziemlich schamlos bei Civilization, ist optisch und akustisch alles andere als eine Offenbarung und erfordert – zumindest von Civilization-Ignoranten – aufgrund seiner immensen Komplexität eine gewisse Einarbeitungszeit. Zudem empfinde ich das Designen individueller Einheiten als überflüssig, denn wer diese Option so richtig ernst nimmt, wird aufgrund der technologischen Fortschritte dazu gezwungen, seine Armee ständig auf den neuesten Stand zu bringen.

> ... stellt selbst seinen ideologischen Zwilling Civilization in den Schatten.

> ... bekommt eine Dauerkarte auf der Festplatte.

All diese kleinen Mankos verblassen allerdings angesichts des zeitlos genialen spielerischen Grundkonzepts. Insbesondere in puncto Langzeitmotivation macht Alpha Centauri so leicht keiner was vor, eine mehrjährige Dauerkarte auf so mancher Festplatte dürfte ihm damit sicher sein. Dank seiner perfekt ausbalancierten wirtschaftlichen, militärischen, wissenschaftlichen und diplomatischen Möglichkeiten erweist sich Alpha Centauri auch als durchaus ebenbürtig zu Klassikern wie Master of Orion 2, seinen ideologischen Zwilling Civilization stellt er in mancher Beziehung sogar in den Schatten. So ist die durchdachte Bedienung nahezu perfekt, und dank der vielen sinnvollen Automatikfunktionen kann sich hier jeder genau das Quantum Arbeit aufbürden, das er auch möchte. Sicherlich ist Alpha Centauri aufgrund seiner epischen Länge für eine Mehrspielerpartie denkbar ungeeignet. Diese Funktion besitzen viele Spiele aber ohnehin nur, damit sie nicht allzu schnell langweilig werden. Und genau das wird Ihnen mit diesem Meisterwerk nicht so schnell passieren, zumal die gattungsgerecht agierenden Computergegner mit ihren diplomatischen und militärischen Winkelzügen immer für eine Überraschung gut sind.

Thomas Werner ★★★★★

+ Civilization im Weltall
+ Gute Benutzerführung
+ Gelungenes Diplomatiesystem
+ Hohe Langzeitmotivation

– Civilization im Weltall
– Abschreckende Präsentation

Neben SimCity 3000 ist Alpha Centauri diesen Monat schon das zweite von mir begutachtete Spiel, das nur wenige Änderungen im Vergleich zu den Vorgängern aufweist. Die Grafik ist eher schlicht und schreckt zunächst deutlich ab; gleiches trifft auf die dudelige Musik Marke Meditationsworkshop zu. Auch der Einstieg gelingt Civilization-Unkundigen erst nach einer längeren Einarbeitungsphase. Lobenswerterweise werden die wichtigsten Funktionen automatisch erklärt, und die Benutzerführung ist ausgezeichnet. Meine anfängliche Enttäuschung konnte ich nur schwer verbergen und begann folglich sehr skeptisch mit der Planetenbesiedlung. Doch nach kurzer Zeit hatte mich Sid Meier wieder verhext: Meine Stimmung verbesserte sich immer mehr, und nur die Notwenigkeit, die letzte S-Bahn zu erreichen, konnte mich davon überzeugen, lieber morgen weiterzuspielen. Tatsächlich hat Sid es erneut geschafft und erhält trotz anfänglichen Zögerns auch von mir alle fünf Wertungssterne für dieses Meisterwerk. Alpha Centauri ist mehr als nur ein rundenweise ablaufendes Starcraft, denn die Langzeitmotivation liegt wieder auf dem gewohnt hohen Meier-Niveau. Die Verhandlungen mit dem Gegner sind interessant, besonders da es derzeit kein Echtzeit-Strategiespiel gibt, das annähernd solche Möglichkeiten bietet. Dennoch findet man sich nach einer Weile wunderbar zurecht, nur an die seltsamen technischen Erfindungen und Waffensysteme muß man sich zunächst gewöhnen. Alpha Centauri ist sicherlich keine revolutionäre Tat, wie es Civilization oder Railroad Tycoon einst waren, doch zeigt es den meisten der Echtzeit-Langweilern, was eine Harke ist. Auch ohne Zeitdruck und actionreiche Gefechte ist es stets spannend. Daher möchte ich jedem Strategiespieler ans Herz legen: Gib Alpha Centauri eine Chance – es lohnt sich!

> Die Motivation erreicht gewohnt hohes Meier-Niveau.



Alpha Centauri vs. Civilization 2

Alpha Centauri weist zwar verblüffende Ähnlichkeiten mit dem Genre-Urvater »Civilization« auf, entwickelt dessen geniales Grundkonzept aber auf sehr sinnvolle Weise weiter. Genaueres über die Parallelen und Unterschiede erfahren Sie in dieser Gegenüberstellung.

Alpha Centauri

Wirtschaft

Die Effizienz des Wirtschaftssystems beruht zum einen auf der gewählten Rasse. Weitere wichtige Einflußfaktoren sind der Standort der Stadt, die Kultivierung des umliegenden Landes, die erreichten technologischen Fortschritte sowie das jederzeit änderbare politische, wirtschaftliche und soziale System. Wer etwa den freien Handel zuläßt, steigert zwar seine Einnahmen, leidet aber unter einer zunehmenden Korruption.

Gebäudetypen:	60
Geheimprojekte:	32
Technologische Fortschritte:	Circa 80
Politische Systeme:	12

Militär



Dank eines Einheiten-Editors können Sie sich individuelle Truppengattungen zusammenbasteln und in Serie produzieren. Teils kostenpflichtiger Upgrades werden nach Anfrage automatisch ausgeführt, die Truppen steigern mit zunehmender Erfahrung ihre Kampfkraft. Die Überstellung einiger Militäreinheiten durch befreundete Nationen ist im Notfall ebenso möglich wie die Nutzung von deren Städten als Basis für angeschlagene Einheiten.

Truppentypen:	Circa 32 000
Kampferfahrung:	Ja
Spezialfähigkeiten:	Editierbar
Einheiten-Editor:	Ja

Diplomatie

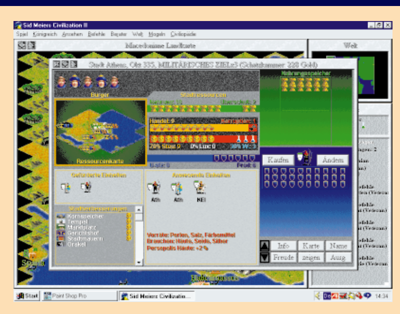


Die Diplomatie spielt eine sehr bedeutsame Rolle, Bündnisse lassen sich – je nach Vertragspartner – leicht abschließen, über Handelsbeziehungen können vor allem Technologien getauscht und sogar Kredite aufgenommen werden. In Ermangelung eines Senats bleibt die politische und militärische Vorgehensweise Ihnen überlassen, ABC-Angriffe führen allerdings zur allgemeinen und langanhaltenden Rufschädigung.

Völker:	7
Verhalten der Völker:	Sehr unterschiedlich
Eliminierte Völker:	Werden wahlweise ersetzt
Diplomatische Optionen:	Reichhaltig

Civilization 2

Wirtschaft



Genau wie bei Alpha Centauri sind auch hier der technologische Fortschritt sowie die Lage und Umgebung der Stadt von entscheidender Bedeutung. Die Wahl der Rasse hat dagegen kaum Einfluß auf die Produktivität. Das politische System besitzt dafür einen extrem großen Einfluß auf die Wirtschaftskraft. Zur Vermeidung wirtschaftlicher Nachteile sollten Sie die Regierungsform nur im extremen militärischen Notfall ändern.

Gebäudetypen:	38
Weltwunder:	28
Technologische Fortschritte:	90
Politische Systeme:	7

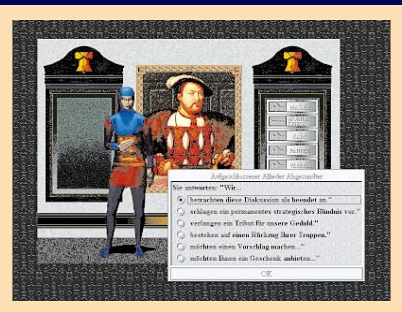
Militär



Aufgrund der unterschiedlichen technologischen Entwicklung tummeln sich oftmals sowohl archaische Katapulte als auch mächtige Flugzeugträger auf der Landkarte, nur einige der alten Truppentypen sind durch neue ersetzbar. Eine permanente Gefahr droht von unvermuteter Seite: Wenn eine Stadt ihre Bevölkerung nicht mehr versorgen kann, werden automatisch die auswärtigen Truppen eliminiert.

Truppentypen:	50
Kampferfahrung:	Rudimentär
Spezialfähigkeiten:	Vorgegeben
Einheiten-Editor:	Nein

Diplomatie



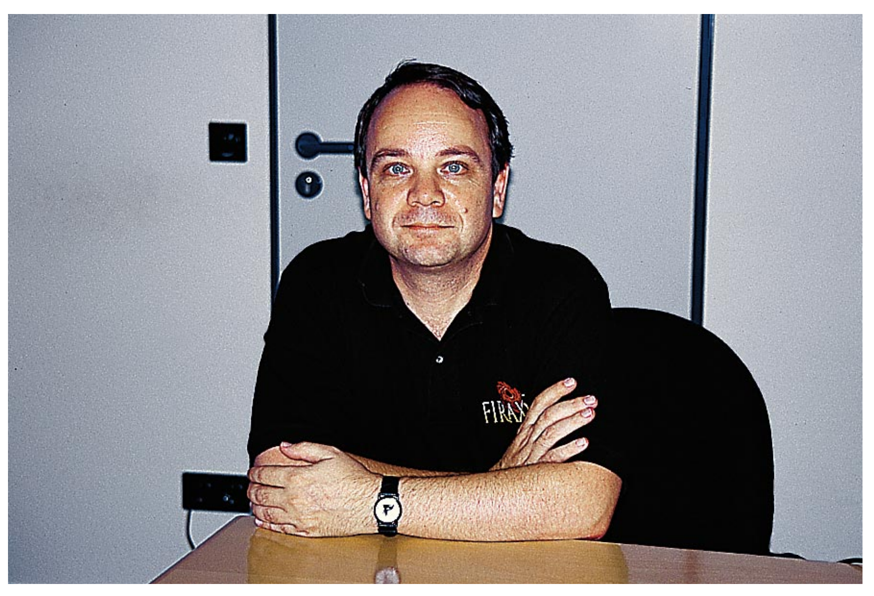
Bündnisabkommen sind das Papier kaum wert, auf dem sie geschrieben wurden, denn der Gegner kündigt selbst Bruderverträge oftmals grundlos auf. Anders verhält sich das bei Ihnen: Mit der modernen Regierungsform gewinnt Ihr Senat immer mehr an Macht. In der Praxis bedeutet dies, daß Sie oftmals tatenlos zusehen müssen, wie der Gegner so lange Truppen vor Ihren Stadttoren massiert, bis er urplötzlich zuschlägt.

Völker:	7
Verhalten der Völker:	Kaum Unterschiede
Eliminierte Völker:	Werden anfangs ersetzt
Diplomatische Optionen:	Sehr begrenzt

Interview mit Sid Meier und Brian Reynolds

Zurück in die Zukunft

Rechtzeitig zum Test gelang es uns, die beiden Hauptverantwortlichen für Alpha Centauri vor das Mikrophon zu zerren: Sid Meier genießt schon lange Kultstatus, dagegen dürften den meisten der Namen Brian Reynolds nicht so geläufig sein – obwohl auch er entscheidend zum Erfolg der »Civilization«-Reihe beigetragen hat.



Sid Meier ist einer der Mitbegründer von Firaxis. Auf sein Konto gehen unter anderem »Gettysburg« und die beratende Tätigkeit an der Civilization-Serie sowie Alpha Centauri.

Sid Meier und Brian Reynolds sind das vielleicht erfolgreichste Gespann der Spieleindustrie. Andere Designteams mögen sich bereits vor (Ion Storm) oder gleich nach (id Software) ihrem ersten Hit trennen, aber diese beiden Branchenveteranen kommen auch nach Jahren der Zusammenarbeit immer noch bestens miteinander aus.

PC Player: ***Wer von euch beiden hat denn nun wirklich »Alpha Centauri« entwickelt?***

Sid Meier: Brian hat mit Sicherheit die Hauptarbeit geleistet. Er ist der Designer und Chefprogrammierer. Das war auch bereits bei »Civilization 2« der Fall. Meine Aufgabe beschränkt sich mehr auf die eines Beraters.

Brian Reynolds: Wir weisen immer wieder darauf hin, daß Firaxis ein Team ist. Sid kümmerte sich vor allem um »Gettysburg«, während ich meine Bemühungen auf Alpha Centauri konzentrierte. Mittlerweile arbeitet Sid bereits an einem neuen Spiel, bei dessen Entwicklung ich ihn beraten werde. Das gleicht sich also alles wieder aus!

PC Player: ***Lead Designer und Programmierer sind zwei Jobs, die heutzutage nicht mehr von einer Einzelperson übernommen werden. Wie schafft man das alles?***



Brian Reynolds ist Chefdesigner für Alpha Centauri.

Brian: Für mich gehen Design und Programmierung Hand in Hand. Das sollten wirklich keine zwei unterschiedlich definierten Jobs sein. Man verändert den Programmcode, um ein neues Feature einzubauen oder einen Bug auszumerzen. Man testet und ändert Funktionen. Meiner Ansicht nach ist es sogar zwingend notwendig, Design und Programmierung zu kombinieren. Firaxis ist eine kleine Firma, bei der nichts nach Schema F abläuft. Für uns ist völlig normal, mehrere Jobs zu machen.

> »Für uns ist völlig normal mehrere Jobs zu machen.«

PC Player: ***Eine Zeitlang sah es so aus, als könntet ihr das Spiel noch zu Weihnachten auf den Markt bringen. Dann wurde daraus doch nichts mehr. Warum?***

Sid: Nach der Veröffentlichung der Demo gab es eine Menge konstruktive Kritik, die wir uns zu Herzen nahmen. So mußten wir beispielsweise Gamma-Justierungen vornehmen, weil es auf vielen Monitoren zu dunkel war. Außerdem wurde die Anzahl der Runden von circa 400 auf 500 erhöht, was übrigens der Rundenzahl von Civ entspricht. Wir denken auch noch darüber nach, eine Option für 2D-Einheiten einzubauen. Das machen wir vielleicht in einem Update, wenn die Zeit zu knapp wird.

PC Player: ***Wie man hört, waren auch viele Spieler mit der Grafik unzufrieden. Was habt ihr daran geändert?***

Brian: Auch in diesem Bereich wurden Verbesserungen vorgenommen. Man sollte hierbei aber bedenken, daß nicht jeder, der die Demo gespielt hat, auch ein Civ-Veteran ist. Die Grafik war zweckmäßig, wenn auch nicht bombastisch. Die meisten Spieler sehen aber durchaus, daß ein rundenbasiertes Strategiespiel nicht so aussehen kann wie ein 3D-Shooter.

PC Player: ***Und dann gab es sicher auch Druck von eurem Vertrieb Electronic Arts?***

Brian: Ganz und gar nicht. Electronic Arts hat Alpha Centauri bisher in keinem Finanzplan erwähnt. Man teilt dort unse-

re Ansicht, daß das Spiel perfekt auf den Markt kommen muß. Jeder Druck wird vermieden. Es besteht ein großer Unterschied zwischen einem fast fertigen und einem wirklich fertigen Produkt. Firaxis würde nie ein fast fertiges Produkt auf den Markt bringen, und EA unterstützt unsere diesbezügliche Philosophie.

PC Player: ***Wo liegen die Unterschiede zwischen Alpha Centauri und dem Klassiker Civilization?***

Sid: Civilization befaßt sich mit der menschlichen Geschichte, einer Materie, die allen vertraut ist. Man weiß also ungefähr, was man zu erwarten hat. Alpha Centauri ist hingegen in einer Sci-Fi-Umgebung angesiedelt und steckt somit voller Überraschungen. Vom Designstandpunkt aus ist es dann natürlich auch wesentlich schwieriger, in allen Situationen glaubhaft zu sein. Außerdem reagiert der Planet anders, als es die Erde würde – er hat ein eigenes Bewußtsein.

PC Player: ***Dazu kommt noch der Sprung zur 3D-Grafik.***

Brian: Das ist unsere eigene Technologie, die wir »Caviar« getauft haben. Damit werden Objekte als 3D-Sprites gerendert. Im Gegensatz zu Voxels werden 3D-Sprites in hoher Auflösung gezeichnet und sehen dadurch wesentlich detaillierter und besser aus, außerdem bewegen sie sich sehr realistisch. Animationen sind ebenfalls möglich, allerdings nur in begrenztem Umfang.

PC Player: ***Alpha Centauri ist nach Gettysburg das zweite Produkt von Firaxis und gleichzeitig der Titel, an dem Firaxis in Zukunft gemessen werden wird. Erwartet ihr denselben Erfolg, den die Vergangenheit beschert hat?***

Sid: Man kann nicht voraussagen, wie gut sich ein Produkt verkaufen wird. Wir kennen uns mit Spielen aus und glauben, daß Alpha Centauri ein guter Titel ist. Alles andere entscheiden die Spieler. Civilization hat sich in den ersten Monaten nach der Veröffentlichung nur zäh verkauft. Das ist mir persönlich auch lieber so. Ein Spiel sollte an seiner Qualität gemessen werden und nicht am Marketing. Die Käufer merken ziemlich schnell, wenn sie teures Geld für einen Blindgänger hingeblättert haben – und verhalten sich zukünftig entsprechend.

PC Player: ***Firaxis hat gerade seinen Vertrag mit EA um zwei weitere Produkte erweitert. Das bedeutet also zwei neue Spiele in naher Zukunft. Was dürfen wir erwarten?***

Brian: Zwei gute Spiele! Im Moment wollen wir uns dazu noch nicht äußern.

> »Firaxis würde nie ein fast fertiges Produkt auf den Markt bringen.«

PC Player: ***Sid, zur Zeit beschwören die Pessimisten wieder einmal das Ende der PC-Spiele-Industrie herbei. Wie siehst du die Zukunft für die Branche?***

Sid: Im Moment ist es ein wenig langweilig. Wir brauchen wieder frische Ideen, weil diese in der Regel neue Energien in der Branche freisetzen. Spiele wie Warcraft und (indizierter id-Titel) haben die Industrie revolutioniert und viele neue Fans angelockt. Die nächste große Überraschung könnten die Multiplayer-Spiele im Stil von »Ultima Online« sein. Dieses Genre steckt zwar noch in den Kinderschuhen, zeigt aber bereits jetzt großes Potential.

PC Player: ***Das hört sich wieder verdächtig nach »Wir müssen den Massenmarkt für uns gewinnen« an.***

Sid: Computerspielen ist für die meisten immer noch eine solitäre Angelegenheit. Falls es überhaupt ein Genre gibt, das den Massenmarkt anlocken kann, dann sind es Multiplayer-Spiele. Wenn es gelingt, ein Forum zu schaffen, in dem Menschen kommunizieren und soziale Kontakte pflegen können, werden immer neue Teilnehmer dazukommen.

PC Player: ***Vielen Dank für dieses Gespräch. Außerdem gratuliert die gesamte Redaktion Sid Meier noch nachträglich zur Hochzeit!***

(Markus Krichel/mash)



Mehr Sein als Schein: Dank seiner inneren Qualitäten besitzt Alpha Centauri eine enorm hohe Wiederspielbarkeit.



Das Firaxis-Gründungsteam: Jeff Bridges (links), Präsident, Brian Reynolds (Mitte) und Sid Meier (rechts).

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Top Gun Hornet's Nest

Bevor im Frühling die Kampfmaschinen von Zipper Interactive aus »Mechwarrior 3« losstapft, veröffentlichen die Entwickler den zweiten Teil der »Top Gun«-Serie. Leider erreicht dieser nicht annähernd das Niveau der bekannten Filmvorlage.

Wieder übernehmen Sie die Rolle von Maverick, Absolvent der Elitefliegerschule Top Gun, Spitzenpilot und bei allen Vorgesetzten gefürchtet. Nur Staffelkommandant Hondo ist von Ihren Fähigkeiten überzeugt und schlägt Sie für die Spezialtruppe »Hornet's Nest« vor.

Drei globale Bedrohungen mit jeweils zehn Missionen müssen aus der Welt geschafft werden, bevor Sie sich eine gute kubanische Zigarre und schlechten amerikanischen Kaffee auf Ihrem Flugzeugträger U.S.S. Nimitz verdient haben. In Rußland sitzt ein wahnsinniger Separatist und General, der Moskau und die westliche Welt mit High-Tech-Waffen bedroht, im Irak wurde Saddam Hussein gestürzt, und die jetzigen Machthaber tanzen nicht nur auf dem Vulkan, sondern springen gleich hinein. Ist der Mittlere Osten befriedet, schippern Sie nach Südamerika, wo ein Drogenkartell den Panamakanal und die umliegende Region erpreßt. All dem stehen Sie mit Ihrer getreuen F/A-18 samt Flügelmann gegenüber.

Vor dem Einsatz rüsten Sie Ihren Vogel aus, wobei sich bereits der Action-Charakter des Spiels ankündigt, denn Sie dürfen Unmengen von Raketen mitnehmen. Das ist bei der riesigen Anzahl von Gegnern und Ihrem Weichei von Flügelmann auch nötig. Falls erforderlich, können Sie zwischenlanden und Waffen ergänzen, oder Sie stellen sie gleich auf unendlich ein.

Die nicht gerade überragende Optik unterstützt, je nach Grafikkarte, Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Pixeln. Interessanterweise sieht die Software-Darstellung nicht viel schlechter als die beschleunigte Grafik aus, denn Sie müssen weder auf Transparenzen noch auf High-Color-Farbtiefe verzichten. Die Geschwindigkeit nimmt allerdings merklich ab. Falls Sie ein 57.6er-Modem besitzen, können Sie über die Microsoft Network Gaming Zone (http://www.zone.com) im Internet teamweise gegeneinander spielen, ansonsten reicht auch ein Netzwerk oder eine direkte Verbindung. **(mash)**



▲ **Diese auf Plattformen im Meer angebrachten, gigantischen Impulsstrahler müssen innerhalb des knappen Zeitlimits vernichtet werden. (Direct3D, 800x600)**

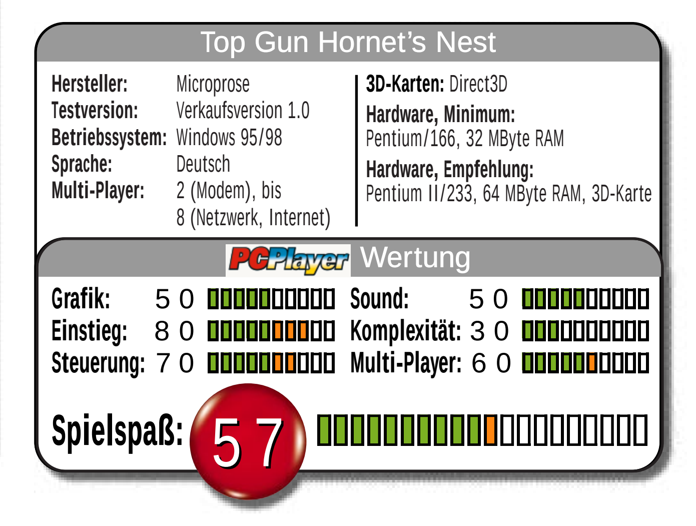


Im Irak herrschen Brauntöne vor. Sie können Ihren Flieger auch problemlos aus der Außenperspektive steuern. (Direct3D, 640x480)

Martin Schnelle ★★★

Von Novalogic einmal abgesehen hat es bisher noch kein Hersteller geschafft, vernünftige actionlastige Flugsimulationen herauszubringen. Zipper macht da keine Ausnahme und reiht sich mit ihrem zweiten Top-Gun-Spiel neben Fighter Pilot oder AHx-1 ein. Daß es notenmäßig nicht in deren Regionen abrutscht, liegt an den noch einigermaßen witzigen Missionen und dem halbwegs fordernden Schwierigkeitsgrad. Trotzdem haben Sie nach einem Wochenende alles gesehen – wobei die Optik übrigens ziemlich übel aussieht. Die sieben kurzen Videosequenzen weisen ein angenehmes B-Movie-Flair auf, wenn nur die unsägliche deutsche Synchronisation nicht wäre. Alles in allem kein völliger Schlag ins Wasser, doch auch kein Programm, das man unbedingt haben muß.

+ Leichter Einstieg
+ Simple Ballerei ...
- ... mit geringem Tiefgang
- Optisch sehr mäßig



Top Gun Hornet's Nest

Hersteller:	Microprose
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

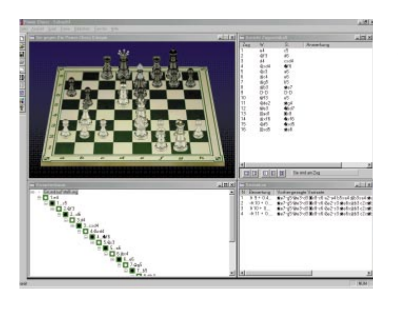
PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	80	**Komplexität:**	30
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 57

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Power Chess 2.0


Keine Schönheitskönigin, aber dank frei positionierbarer Fenster funktionell.

»Power Chess« hat einen grundsätzlich anderen Ansatz als Konkurrenzprogramme. Während diese den Anwender mit Funktionen überhäufen, unterstützt Sierras neuer Sproß weder unterschiedliche Zugzeiten je Spieler noch das Lösen von mehrzügigen Mattaufgaben. Den guten Ruf bekam die Vorgängerversion hauptsächlich durch den äußerst anpassungsfähigen Computergegner. Er meidet Stellungen, bei denen er schon einmal in die Bredouille kam, und benutzt gern Zugfolgen, mit denen er Sie in vorangegangen Partien besiegte. Die Änderungen der neuen Version halten sich in Grenzen: Der Gegner wurde spielstärker und er analysiert die Partien auf Wunsch auch schriftlich.
Das Anzeigen gespielter Partien in Baumstruktur (mit Varianten!), der »Tip des Tages« und einige Übersichtsfenster sind weitere Neuerungen. **(Thierry Miguet/md)**

Thierry Miguet 

Anfangs sieht Sierras neue Schachsimulation recht unspektakulär aus. Nach einigen Partien macht sich die Stärke des Programmes jedoch gerade für Turnierspieler bemerkbar. Da der Gegner gezielt bekannte Positionen bevorzugt, wird er zum idealen Trainingspartner. Eigene Fehler kann man so auf Dauer wirklich ausmerzen. Faszinierend finde ich die vorbildliche Audioanalyse der »Schachkönigin« nach jeder Partie, die äußerst interessante Tips gibt und auch verpaßte Chancen gnadenlos aufdeckt. Editierbare Gegnerprofile, das Berechnen einer ziemlich genauen ELO-Zahl und die bärenstarke Spielstärke von Power Chess werden Profis sicherlich zu schätzen wissen. Wer jedoch nur sporadisch eine Partie wagen möchte oder ein Programm zum Lösen von Schachaufgaben sucht, wird mit Power Chess aufgrund der Funktionsarmut nicht glücklich werden.

+ Gute Spielanalyse mit Audiokommentaren
+ Editierbare Gegnerprofile
– Nur rudimentäre Funktionen

Power Chess 2.0

Hersteller:	Sierra	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Version 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 2 (an einem PC, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	40
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 68

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Hanse 1480: Das Vermächtnis


Damit's nicht zu einfach wird, darf bei jedem Einkauf auch noch eine Steuer berappt werden.

Mit »Hanse 1480« erlebt die gleichnamige alte Seehandelssimulation einen erneuten Stapellauf. Genau wie beim Ralf-Glau-Klassiker verfrachten bis zu vier menschliche oder rechnerbetreute Pfeffersäcke 16 Warensorten zu einem runden Dutzend Nord- und Ostseestädte. Gewinne werden in den Ausbau von Flotte, Mannschaft und Kontoren investiert. Unterwegs lauern Scharen von Piraten, und nicht selten werden Sie bereits bei der ersten Überfahrt gleich viermal gekapert und dürfen das gesamte Spiel von vorn beginnen. Die Echtzeit-Seegefechte sind eine Lachnummer für sich: Mit verzweifelten Mausbewegungen rudern Sie gegen Wind und Strömung und hoffen, daß die eine oder andere Ihrer Breitseiten zufällig mal trifft. **(md)**

Manfred Duy 

Im Mittelalter hätte Hanse-Urvater Ralf Glau die Landratten von Ari Data für diese Minusleistung sicherlich kielgeholt. Das Seegericht könnte sich dabei auf folgende belastende Fakten berufen: Die steuerungstechnisch völlig verhunzten Seegefechte spotten jeder Beschreibung.
Das Handelssystem, bei dem man sämtliche Warenpreise in jeder Stadt aufschreiben muß, um die minimalen Gewinnchancen überhaupt zu erspähen, ist absolut unausgegoren, die nervtötende Synthie-Dudelei erinnert an die chinesische »Tropfen auf kahle Birne Folter«, und das Gesamtfiasko unterbietet selbst den Spannungsgehalt von »Bahnstrecken in Deutschland«.

+ Mehrspieleroption
– Rundum unausgegoren

Hanse 1480: Das Vermächtnis

Hersteller:	Ari Data	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 4 (an einem Rechner)		

PC Player Wertung

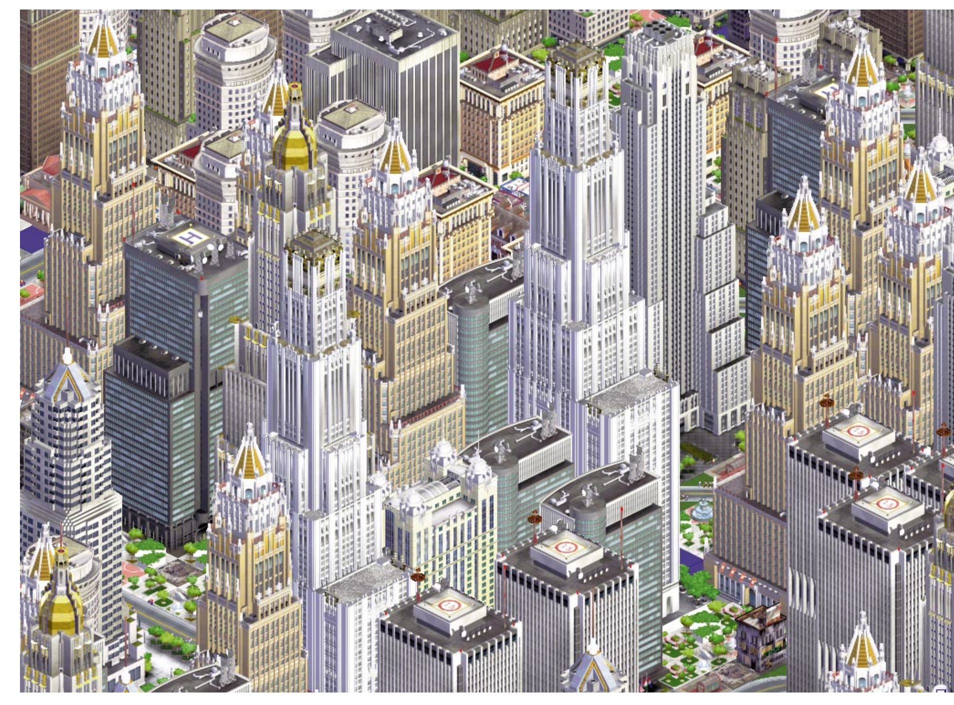
Grafik:	30	**Sound:**	20
Einstieg:	10	**Komplexität:**	40
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SimCity 3000

Man kämpft nicht, es gibt keine Missionen zu erledigen, nirgends mehrt eine High-Score-Liste den eigenen Ruhm. Dennoch ist die 1989 begründete »SimCity«-Serie eine Legende zu Lebzeiten. Der dritte Teil ruht felsenfest auf dem spielerischen Fundament der Vorgänger.



Bis so eine beeindruckende Metropole entstanden ist, vergehen viele simulierte Jahrzehnte.

Nur wenige Computerprogramme haben den Titel eines Klassikers so sehr verdient wie »SimCity«, dabei begann alles mit einem Fehlstart: Als einige visionäre Designer Ende der achtziger Jahre bei mehreren Firmen anklopften und ihr Projekt präsentierten, rümpften deren Manager die Nase. Ein Spiel ohne wirkliches Ziel, bei dem es schlicht um den Aufbau einer funktionierenden Stadt ging? Das konnte nach übereinstimmender Expertenmeinung nicht funktionieren. Trotzdem ließen sich die SimCity-Väter ihre Idee nicht ausreden und gründeten mit Maxis kurzerhand eine eigene Firma, die in Zukunft ihre Produkte vermarkten sollte. Tatsächlich ging die Idee auf, und obwohl man die Städtebau-Simulation zunächst für den Apple Macintosh fertigstellte, wurde die Sache bald ein Riesenerfolg. Die vorher so distanzierten Softwarehersteller ärgerten sich, waren damit aber in bester Gesellschaft mit all den Lektoren und Produzenten, die spätere Bestsellerautoren oder Erfolgsmusiker verkennen und aus dem Büro hinauskomplimentieren. Rasch entstand eine ganze Sim-Familie, in der vom Bauernhof bis zur Evolution alles digital verwurstelt wurde. Doch nur SimCity und der 1994 erschienene Nachfolger »SimCity 2000« brachten es zu regelrechtem Kultstatus.

Bei »SimCity 3000« wollte Maxis ursprünglich ganz neue Wege gehen und konzipierte eine echte 3D-Ansicht, die es ermöglicht hätte, als Fußgänger in der neu erschaffenen Stadt herumzuspazieren. Nach langer Entwicklungsarbeit gab man dieses ehrgeizige Vorhaben jedoch entnervt auf und besann sich wieder auf die isometrische Ansicht des Vorgängers. Daher wird Veteranen das Resultat verblüffend vertraut vorkommen, denn an den städtebaulichen Grundlagen wurde nicht gerüttelt.



Industrieanlagen und Häfen führen zu hohen Steuereinnahmen.



Außerhalb der Ortschaften lassen sich Bauernhöfe einrichten.

Die drei von der Baustelle

Die Erschaffung einer neuen Stadt beginnt immer ähnlich: Mit ein paar Straßen legt man das Raster fest und markiert die ersten Baugebiete. Dabei darf man unter den drei Grundtypen »Wohnen, Gewerbe, Industrie« wählen, denen man zudem eine von drei erlaubten Dichtewerten zuweist. Wichtig ist eine Anbindung an die Wasserversorgung, indem man ein Pumpwerk oder einen Wasserturm errichtet und ein Leitungsnetz erstellt. Auch Strom muß vorhanden sein, damit sich auf den leeren Flächen etwas tut, weshalb Sie etwas abseits der Wohnsied-

1 Landschaft verändern
2 Baugebiete ausweisen
3 Straßen und Verkehrsmittel bauen
4 Versorgung ausbauen
5 Öffentliche Gebäude
6 Notfallmaßnamen
7 Berater und Anträge
8 Budget und Informationen
9 Programmeinstellungen
10 Geländeraster ein/aus
11 Übersichtskarte
12 Ansicht zoomen/drehen
13 Nachrichtenticker
14 Wichtige Daten
15 Spielgeschwindigkeit
16 Karten-Ansichten wechseln
17 Bedarf an Baugebieten

lungen ein Kraftwerk positionieren und eine Verbindung zum nächsten Siedlungsgebiet schaffen. Nützlich ist ferner eine Mülldeponie. Rasch wachsen jetzt die ersten Gebäude aus dem Boden, und Autos wie Menschen bevölkern die Straßen.
Ein wichtiger Grundsatz von SimCity ist, daß sich nur die wenigsten Dinge unmittelbar festlegen lassen. Zwar stellen Sie Bauland zur Verfügung und weisen beabsichtigte Nutzungen zu, doch ob dort wirklich Häuser entstehen und die geplante Dichte erreichen, hängt von der Umgebung und der Gesamtentwicklung der Stadt ab. In dieser Beziehung funktioniert die Stadtplanung hier praktisch genau wie in der realen Welt, in der Planer stets auf den guten Willen von Investoren angewiesen sind.
Direkt lassen sich nur öffentliche Einrichtungen wie Schulen, Krankenhäuser oder Parkanlagen sowie bestimmte Sehenswürdigkeiten plazieren. Sie sollten nicht vergessen, Polizeistationen und Feuerwachen einzurichten, damit die Sicherheit in der Stadt gewährleistet ist. Bald verlangen die Einwohner nach Zerstreuung, die durch Zoos und Sportstadien erreicht werden kann. Häfen und Flugplätze sowie Eisenbahnlinien verbessern die Verkehrssituation, doch den bald entstehenden täglichen Staus kann nur entkommen, wer systematisch Bushaltestellen anlegt und gegebenenfalls U-Bahnschächte in den Untergrund gräbt. Intern berechnet das Programm den Verkehrsablauf mittels eines komplexen Modells und zeigt die Verkehrsströme durch die Menge der auf einer Straße fahrenden Kraftfahrzeu-

Wahrzeichen

Sie können Ihrer Stadt ein individuelles Gesicht verleihen, indem Sie dort Sehenswürdigkeiten erbauen. Zur Auswahl stehen über 70 Wahrzeichen wichtiger Metropolen wie das Brandenburger Tor aus Berlin, der Felsendom (Jerusalem), das Empire State Building, das Schloß Neuschwanstein und der Eiffelturm (siehe Bild).

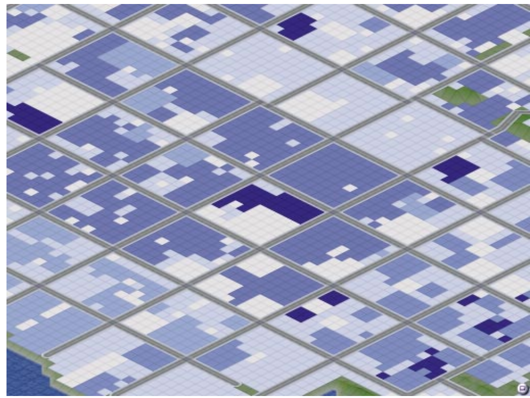


Auch der Eiffelturm steht zur Verfügung.

Diese Bauten kosten zwar nichts, doch darf man maximal zehn davon in einer Stadt plazieren. Der Hauptzweck dieser Attraktionen ist es, die Stadtlandschaft weniger künstlich wirken zu lassen und ihr ein unverwechselbares Profil zu geben.



Alarm! Mißgünstige Ufo-Besatzungen ebnen Ihre Stadt ein.


Auf dieser Karte erkennt man die Bebauungsdichte.

ge an. Genauere Informationen kann man den Übersichtskarten und Statistiken entnehmen, die zu den relevanten Themenfeldern abrufbar sind.

Umsonst ist nur der Tod

Praktisch jede Aktivität kostet den Spieler Geld. Bedingt durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades hat man anfangs eine bestimmte Summe zur Verfügung, die jedoch schneller zusammenschmilzt als Eiswürfel in der Mikrowelle. Jede Ausgabe sollte klug überlegt sein, wobei auch die Folgekosten zu berücksichtigen sind. Ein überdimensioniertes Bildungssystem oder zahlreiche Polizeireviere erfreuen zwar den Bürger, reißen jedoch große Löcher ins Stadtsäckel. Zuwandernde Bürger und gut florierende Industrien füllen hingegen die Kasse und lassen den


Ein zukünftiges Baugebiet wird markiert.

Kämmerer lachen. Jetzt darf man nur nicht übermütig werden und die Steuern zu stark erhöhen, um Gewerbe oder Einwohner nicht aus der Stadt zu jagen.

Auch viele der Bürgeranträge und Vorschläge sind nicht kostenlos zu haben – egal ob es um die Einrichtung eines Golfplatzes geht oder Erziehungskampagnen gestartet werden. Manch ein Bürgermeister hat sich schon durch die Genehmigung eines Bauantrags für eine Giftmülldeponie oder eine Waffenfabrik unbeliebt gemacht, und selbst sinnvolle Verordnungen können unbeabsichtigte Nebenwirkungen haben.

Daher sollten Sie Ihre Berater hören, bevor Sie eine Entscheidung fällen. Zu fast jedem Problem haben Ihre Assistenten einen Ratschlag parat oder machen auf mögliche Konsequenzen aufmerksam. Letztlich liegt es jedoch beim Spieler, die Chancen und Risiken abzuwägen und eine sinnvolle Entscheidung zu fällen.

Ihre aufstrebende Metropole hat vier Nachbarstädte, die sich wunderbar für die eigenen Zwecke einspannen lassen. Man kann Verbindungen zu den angrenzenden Ortschaften herstellen, indem man Straßen, Gleise oder Leitungen bis an die Kante der Karte baut. Kurz danach melden sich meist die Bürgermeister dieser Gemeinden mit beabsichtigten Vereinbarungen zur Müllentsorgung, Energie- oder Wasserversorgung. Sie

SimCity 3000: Was ist neu?

Seit 1989 das erste SimCity erschien, hat sich einiges getan. Den größten Sprung gab es, als 1994 das kräftig aufgepeppte-SimCity 2000 die Händlerregale stürmte. Doch auch beim dritten Teil gibt es mehr Veränderungen als nur die verbesserte Grafik zu entdecken. SimCity-2000-Städte können übrigens problemlos geladen werden.

Baudichte: Es sind jetzt drei statt zwei Dichten wählbar.

Mehr Zoomstufen: Sie können die Stadt deutlich detaillierter betrachten.

Fußgänger: Menschen beleben die Bürgersteige.

Verträge mit Nachbarstädten: Strom, Wasser und Müll können gehandelt werden.

Müll: Sie müssen sich um die Abfallentsorgung kümmern.

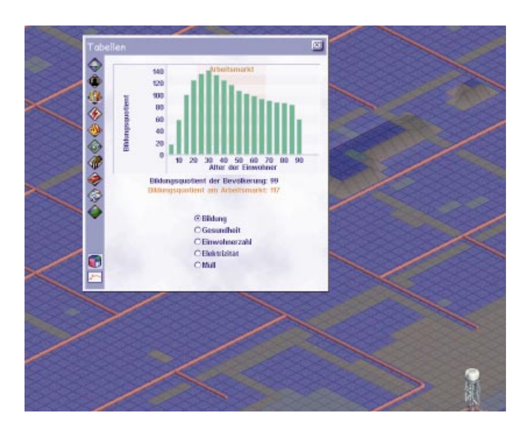
Wahrzeichen: Bis zu zehn reale Wahrzeichen wie beispielsweise das Brandenburger Tor oder den L'Arc de Triomphe dürfen in einer Stadt plaziert werden.

Nachrichten Ticker: Während beim Vorgänger wichtige Informationen aus Zeitungen zu erfahren waren, werden Nachrichten nun kontinuierlich angezeigt.

Zweimal Untergrund: Die U-Bahnröhren und die Wasserversorgung werden in getrennten Ansichten dargestellt.

Verbesserte Gebäudegrafik: Da jedes Gebäude jetzt mit vier statt zwei Seitenansichten ausgestattet ist, starrt man nach dem Drehen der Karte nicht mehr auf die gleiche Ansicht.

Große Karten: Bis zu viermal größer als beim Vorgänger dürfen die Siedlungen werden.



Etliche Statistiken geben Auskunft zur Stadtentwicklung.











Die Stadt kann in unterschiedlichen Zoomstufen betrachtet werden.

können den arglosen Kollegen entweder Ihre Überschüsse gegen Geld andrehen oder selbst für deren Leistungen bezahlen, sollten dabei aber darauf achten, daß die Verträge mittelfristig erfüllt werden können – sonst drohen saftige Konventionalstrafen.

Stadt der Monster

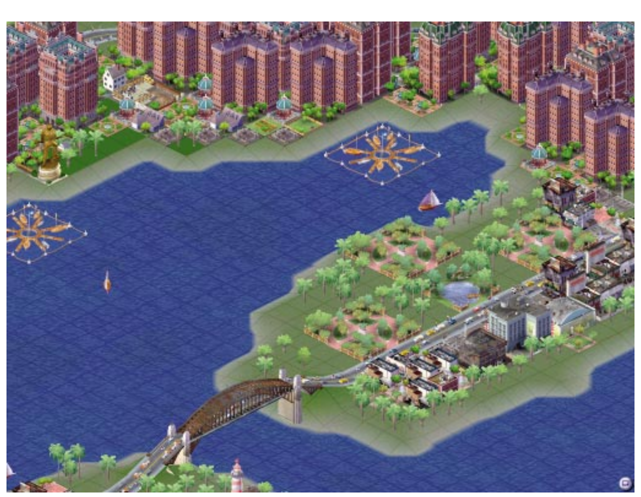
Bei kluger Planung breitet sich die Stadt allmählich auf der gesamten Karte aus. Ständig passieren neue Ereignisse, über die ein Nachrichtenticker informiert. Neben Stimmungen und Forderungen der Bürger treffen auch Meldungen über Notfälle und Katastrophen ein. Bei einem einfachen Feuer wird die nächste Feuerwache meist von selbst aktiv, doch wenn der Einsatzort außerhalb des Zuständigkeitsbereiches liegt, können Sie die verwirrten Feuerwehrleute mit einem Mausklick an den Brandherd dirigieren.

Kniffliger sind Erdbeben, Wirbelstürme, Unruhen oder gar Angriffe von Außerirdischen, die keckerweise ganze Stadtteile in Schutt und Asche legen. Solche Begebenheiten sorgen für zusätzlichen Streß und dürfen vom genervten Spieler deaktiviert werden, wenn er bereits mit der Müllentsorgung und dem sinkenden Bildungsgrad genug zu kämpfen hat.

Generell sollte man die Geschwindigkeit der Simulation verlangsamen oder ganz in den Pausemodus wechseln, sobald bedeutende Veränderungen anstehen oder man sich in Ruhe umsehen möchte. Ansonsten wird man oft von den Entwicklungen überrollt und kann nur noch mit Entsetzen feststellen, wie sich dank Zeitraffer in wenigen Sekunden wohlhabende Viertel in Slums verwandeln, weil die Wasserversorgung nicht mehr reicht oder Kriminelle sich wie in einem unbewachten Selbstbedienungsladen fühlen.

Hat man eine Stadt schließlich zur Blüte gebracht, dann wird man sich die nächste Herausforderung einfach neu generieren. Nach Ihren Vorgaben zu Geländebeschaffenheit und Größe erstellt der Computer ein neues Areal, das Sie nach Herzenslust mit Industriegebieten und Atomkraftwerken zukleistern können. Zusätzlich gibt es einige Beispielsiedlungen sowie die Gelände real existierender Metropolen wie New York oder Berlin. Letztere sind zunächst bis auf die Lage der Gewässer, der Hügel und Ebenen völlig leer und müssen erst noch von Ihnen mit urbanem Leben gefüllt werden. Störende Erhebungen und Senken beseitigt man später im Spiel mit der Planierraupe, ohne daß Landschaftsschützer eine Chance zum Protest hätten.

Abhängig vom gewählten Startjahr stehen manche Entwicklungen nicht gleich zu Beginn zur Verfügung, aber spätestens ab dem Jahr 2000 sind selbst Raumhäfen keine Fiktion mehr. Als Belohnung für erfolgreiches Bürgermeistern offeriert man Ihnen solche Nettigkeiten wie eine hübsche Dienstvilla oder eine Statue, die man irgendwo aufstellen kann. **(tw)**



In dieser Bucht erholen sich betuchte Einwohner auf ihren Segelyachten.

SimCity 3000

Hersteller: Maxis/Electronic Arts
Testversion: Beta vom Januar '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: –

3D-Karten: 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/266, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 80

Meinungen zu SimCity 3000

Thomas Werner ★★★★★

+ Anspruchsvolle Städtebau-Simulation
+ Hilfreiche Berater
+ Interaktion mit Nachbarstädten
+ Stimmungsvolle Musikuntermalung

– Wenige Neuerungen
– Noch immer keine Missionen

Manchmal gibt es schon seltsame Zufälle: Bereits der SimCity-2000-Test in der Ausgabe 3/94 stammte aus meiner Feder, und nun - auf den Tag genau fünf Jahre später - darf ich den längst überfälligen Nachfolger begutachten. Tatsächlich fühle ich mich ein wenig in die Vergangenheit zurückversetzt, wenn ich hier Baugebiete ausweise - denn bis auf die leicht aufgemotzte Grafik sind Neuerungen nur mit der Lupe zu finden. Angeblich ist alles viel komplexer, doch letztlich spielt sich SimCity 3000 nicht wesentlich anders als der gute alte Klassiker, auch wenn intern jetzt bestimmt mit noch längeren Formeln und ausgefeilteren mathematischen Modellen gerechnet wird. Das Programm nimmt dadurch inzwischen fast 40mal mehr Platz auf der Festplatte ein und zwingt mitunter selbst meinen Pentium II/333 in die Knie, während beim Vorgänger ein 386er ausreichte - sehr erstaunlich.

Ich frage mich, wo all die Entwicklungszeit geblieben ist, und ich meine, die Antwort zu kennen: Zu lange wollte man mit einer ambitionierten 3D-Ansicht alles revolutionieren, doch offenbar funktionierte dies nicht wie geplant. Schließlich blieb dem Entwicklerteam wohl nichts anderes übrig, als das alte Spiel zu überarbeiten, um endlich Geld für die Miete zu verdienen.

> »SimCity ist nach wie vor ein echter Klassiker.«

Damit keine Mißverständnisse aufkommen - SimCity ist nach wie vor ein Klassiker, und auch die 3000er-Version wird viele Menschen begeistern. Als ausgebildeter Städtebauer habe ich schon immer meine Freude an dieser anspruchsvollen Simulation gehabt und mich nicht daran gestört, daß es kein echtes Spielziel gibt. Inzwischen ist die Konkurrenz dank Caesar, Siedler, Anno und Co jedoch härter geworden, gleichzeitig sind die Ansprüche der Spieler gestiegen. Am positivsten ist mir die Interaktion mit den Nachbarstädten aufgefallen, und die Berater sind inzwischen noch hilfreicher. Wer mehr über die Zusammenhänge in unseren städtischen Siedlungen erfahren möchte, wird SimCity lieben.

Manfred Duy ★★★★

+ Suchterzeugende Aufbauarbeit nach klassischer Tradition
+ Buntes Treiben in den Gassen
+ Realitätsnahe Simulation einer modernen Stadt

– Kein übergeordnetes Spielziel
– Verglichen mit dem Vorgänger nur minimal verbessert

Maxis ist eine höchst erstaunliche Firma, denn ihren legendären guten Leumund sowie ihre gesamte wirtschaftliche Existenz verdanken die Simulanten einzig und alleine dem Geniestreich SimCity. Wenn auch die neueste Version des Aufbauschlagers getreu der Devise »Auch morgen keine Experimente« entwickelt wurde, so kann sie sich doch selbst gegen neumodische Konkurrenten vom Kaliber Caesar 3 oder Siedler 3 behaupten. Während sich die letzteren vor allem auf Nebenschauplätzen wie etwa beim Militär oder den Animationen austoben, setzt SimCity 3000 streng auf die traditionelle Schiene, und die heißt kompromißloser, puristischer Aufbau - und sonst gar nichts. Und das Konzept geht auf, denn nach wie vor legt niemand sonst eine derartige Realitätsnähe an den Tag, wenn es darum geht, die Verkehrs- und Bebauungsprobleme, welche eine moderne Stadtentwicklung so mit sich bringt, möglichst naturgetreu zu simulieren.

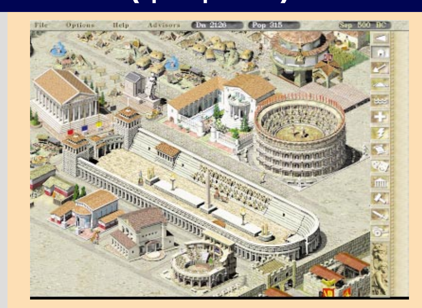
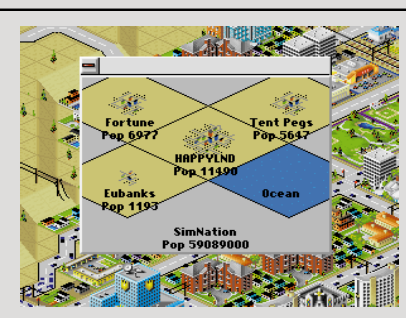
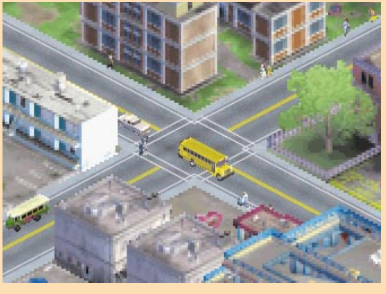
> »SimCity 3000 ist die inhaltsgleiche Trabantenstadt seines Vorgängers.«



Andererseits hätte Maxis weitaus mehr Mut zur Veränderung zeigen können - ja müssen, denn diesem Städtchen ist nicht anzumerken, daß seit dem Erscheinen des Vorgängers fünf Jahre ins Land gezogen sind. In der Praxis spielt sich SimCity 3000 kein Jota anders als sein Vorgänger. Auch wirkt das bunte Treiben aus der Nähe betrachtet etwas verwaschen, und die Animationen sind von durchwachsener Qualität - da hat mir die 2000er-Version fast noch besser gefallen. Zudem wurde das bekannte Hauptmanko nicht beseitigt: Da feilt man nächtelang an einer schönen Stadt und weiß letztlich nicht so recht warum, denn ein übergeordnetes Spielziel fehlt ebenso wie jegliche direkte Konkurrenz. Und nur Masochisten dürften Gefallen daran finden, ihre idyllische Gemeinde mit einem Erdbeben durchzurütteln, nur um die Trümmerwüste hinterher wieder auf Vordermann zu bringen.

SimCity 3000 im Vergleich

SimCity 3000 hat es nicht leicht, denn es muß sich den Vergleich mit seinem quasi inhaltsgleichen, fünf Jahre alten Vorgänger sowie dem jüngst erschienenen »Caesar 3« gefallen lassen.

	SimCity 3000 (Spielspaß: 80)	SimCity 2000 (Spielspaß: 77)	Caesar 3 (Spielspaß: 83)
Spielziel	 SC 3000: Nach wie vor gibt es bei SimCity kein Spielziel oder Einzelmissionen. Der Ehrgeiz konzentriert sich darauf, eine funktionierende Stadt aufzubauen.	 SC 2000: Trotz Verzicht auf Kampagnen wurde SimCity zum Verkaufsschlager. Immerhin gab es Szenarien, bei denen man vorgegebene Ziele erreichen sollte.	 Caesar 3: Im Vordergrund steht der Karrieremodus, bei dem man durch das Erfüllen von Aufträgen zum Caesaren aufsteigt.
Interaktion mit Nachbarn	 SC 3000: Mit Nachbarstädten können Sie Verträge abschließen und überschüssigen Strom oder Trinkwasser gegen Geld eintauschen.	 SC 2000: Ein direkter Austausch mit den Nachbarstädten ist nicht möglich - auf einer Übersichtskarte erkennt man lediglich deren Bevölkerungswachstum.	 Caesar 3: Produzierte Güter können mit anderen Städten per Seeweg oder Straße gehandelt werden. Das Wirtschaftssystem hat eine große Bedeutung.
Besondere Ereignisse	 SC 3000: Katastrophen wie Ufo-Angriffe, Wirbelstürme oder Unruhen sorgen für Abwechslung. Zusätzlich darf man die Städte mit Wahrzeichen dekorieren.	 SC 2000: Der Katastrophenreigen enthält zusätzlich Überflutungen und Flugzeugabstürze. Diese Ereignisse können deaktiviert werden.	 Caesar 3: Neben Erdbeben und bei mangelnder Vorsorge auftretenden Feuersbrünsten sind besonders die Angriffe von feindlichen Armeen bedrohlich.
Wuselfaktor 	 SC 3000: Zwar gibt es neben dem Straßenverkehr jetzt auch Fußgänger, doch passiert wenig, was ein längeres Zuschauen lohnen würde.	 SC 2000: Die willkürlich auf den Straßen auftauchenden Punkte sollen den Verkehr simulieren; ansonsten findet man keine Spur von der Bevölkerung.	 Caesar 3: Auf den antiken Straßen herrscht jede Menge buntes Treiben - Bewohner und Händler laufen durch die Gassenund transportieren Waren.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Wir sind das Volk: Einer Unterschriftensammlung ist es zu verdanken, daß fünf Jahre nach dem vierten Teil nun das serienabschließende »Quest for Glory 5: Dragon Fire« erscheint.

Zehn Jahre ist es her, daß bei Sierra ein Spiel namens »Hero's Quest« das Licht der Welt erblickte. Das Adventure mit Rollenspiel- und Action-Elementen kam so gut an, daß die Geschichte des Helden in gleich drei Fortsetzungen weitererzählt wurde (siehe Kasten auf Seite 80). Besonderer Gimmick: Nach erfolgreich abgeschlossenen Abenteuern durften Sie Ihren Helden abspeichern und in das nächste Spiel importieren, um sich so das mühsame Steigern der eigenen Erfahrungswerte zu ersparen. Um Verwechslungen mit anderen Titeln zu vermeiden, änderte man den Namen obendrein in »Quest for Glory«. Mit Teil vier anno 1994 schien das Ende der Serie beschlossene Sache. Doch zahlreiche Bittbriefe und sogar eine Unterschriftensammlung klopften Sierras Führungsetage weich: Das neue »Quest for Glory 5: Dragon Fire« bildet den würdigen Abschluß der Heldenabenteuer.

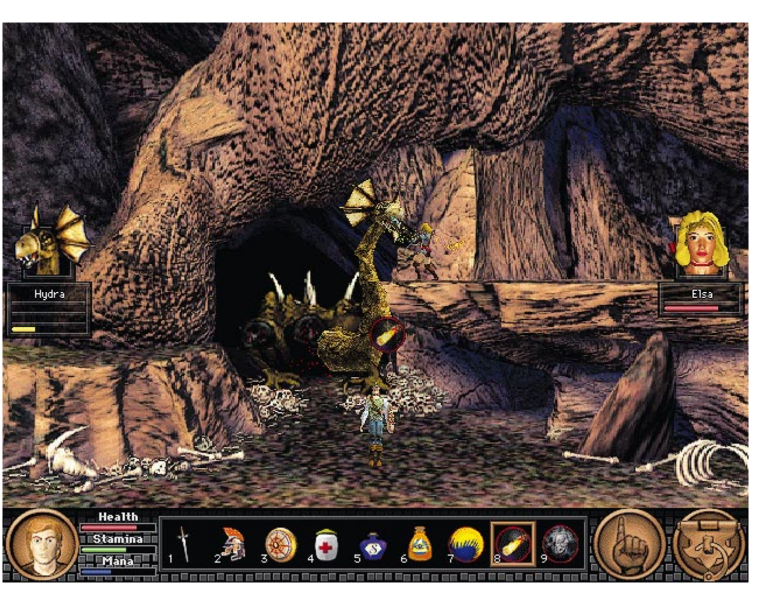


Auf sie mit Gebrüll: In dieser Festung verbirgt sich ein Schild, den Sie in der zweiten Prüfung ergattern müssen.

Freiwillige Helden vor!

Ihr alter Freund, der Zauberer Erasmus, schickt Sie zu Beginn des Spiels auf die Insel Marete, genauer, in deren Hauptstadt Silmaria. Diese wurde einst von einem Drachen bedroht, dessen Macht nur durch sieben Zaubersäulen gebannt werden konnte. Doch eine der Säulen wurde zerstört, Armeen des Bösen überfallen daraufhin die Fischerdörfer, und der gefangene Drache räuspert sich in seiner Höhle schon mal den Hals frei. Zu allem Übel fällt der König von Marete auch noch einem Attentat zum Opfer. Daher schicken sich vier Bewerber an, die »Rites of Rulership« durchzuführen. Wer deren insgesamt sieben Aufgaben erfüllt, wird nämlich der neue König. Eine Kandidatin ist spaßigerweise Elsa von Spielburg, die Sie schon im ersten Abenteuer kennengelernt haben. Als fünfter im Bunde sind Sie quasi undercover dabei, denn Erasmus glaubt, so den Drahtziehern hinter Königsmord und Säulenbruch auf die Schliche zu kommen.


Eine ruhige Hand ist die halbe Miete: Im Dead Parrot's Inn gibt es für gute Würfe klingende Münze.



Nachdem Elsa die Köpfe der Hydra abgesäbelt hat, verhindern Sie deren Nachwachsen mit einem Feuerzauber.

Wie in einem Rollenspiel wählen Sie für Ihren Helden aus Dieb, Kämpfer, Zauberer oder Paladin die passende Profession aus und verteilen dann noch ein paar Pünktchen auf Eigenschaften Ihrer Wahl. Abhängig von der Hauptfigur verläuft die Geschichte teilweise erheblich anders: Puzzles ändern sich oder kommen hinzu, Sie dürfen andere Ortschaften inspizieren oder mit einigen Personen über neue Themen diskutieren. Macht Sinn: Wo ein Magier einen Berg hinaufschwebt, klettert der Dieb lieber den Hang hinauf.

Backpfeifen und Kopfnüsse

Im Leben wird einem nichts geschenkt: Ihr Charakter braucht nicht weniger als 1000 Goldstücke, um sich für die »Rites of Rulership« zu qualifizieren. Teilweise bekommen Sie diese von Freunden in die Hand gedrückt, den Rest müssen Sie selbst verdienen. Dazu dürfen Sie sich beispielsweise im Dead Parrot's Inn bei einem Messerwettwerfen versuchen oder auf die allabendlich stattfindenden Schaukämpfe wetten; alternativ steigen Sie auch selbst mutig in den Ring. Ein Dieb erleichtert nicht weniger riskant die Taschen seiner Mitmenschen, nachdem er entsprechende Fähigkeiten zuvor an einer Puppe vor der gut versteckten Diebesgilde geübt hat.

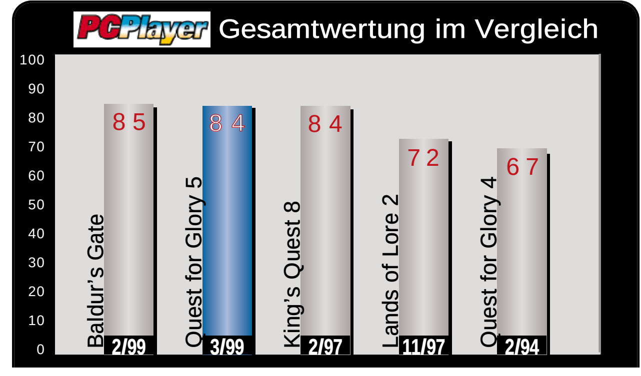
Zauberei und Kriegshandwerk lassen sich prima in den Wäldern von Marete trainieren. Außerdem steigen dabei ganz nebenbei auch Ihre übrigen Fähigkeiten wie Glück oder Beweglichkeit, wenn Sie dem herumstreunenden Gesindel eins auf die Mütze geben. Dazu stehen Ihnen zwei Angriffs- und eine Verteidigungsbewegung zur Wahl. Als nette Dreingabe haben Römer, Bärenmanner oder Goone immer ein paar Mark fünf-



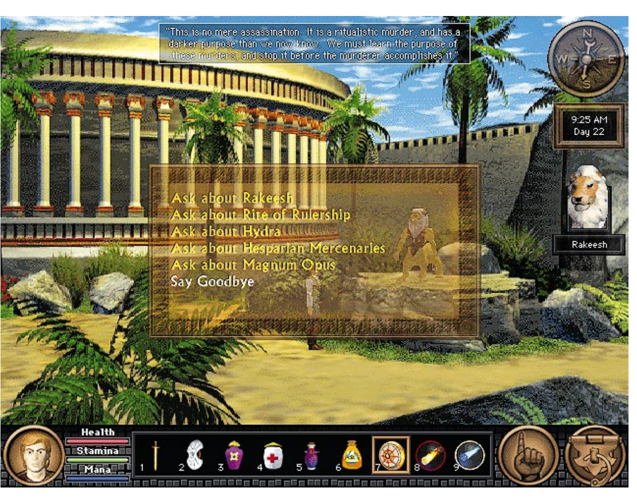
Neulich, in Silmaria: Ein Wächter zieht seine Runden, während Obstverkäufer Marrak seine Jonglierkünste und seine Tochter Salla rechts auf der Bank ihr Flötenspiel perfektionieren.



Ahoi! Später im Spiel machen Sie mit einem Boot die Gegend unsicher.



Was darf's denn sein? Reinrassige AD&D-Rollenspielkost, mächtig viele Kämpfe, Party-Mitglieder und Subplots? Dann empfehlen wir Baldur's Gate. Sie möchten lieber alleine durch die Lande ziehen, viele Rätsel lösen und auch mal kämpfen? Kein Problem, in Quest for Glory 5 streifen Sie in klassischer 2D-Ansicht über die Insel Marete und pflegen wie im Rollenspiel Ihren Charakter. Sie mögen Action-Adventures? King's Quest 8 verbindet die Lara-Ansicht mit einer Fantasy-Welt und RPG-Elementen. Ahh, 3D-Shooter sind Ihr Steckenpferd – dann sollten Sie sich Lands of Lore 2 mit 3D-Karten-Patch einmal näher ansehen, dieses Mainstream-Rollenspiel läuft komplett in der Ich-Perspektive. Wußte ich es doch, Sie sind neugierig auf die Vergangenheit geworden – zum Glück gibt es Quest for Glory 4 mit den ersten drei Teilen in einer Sonderausgabe.



Rhabarber, rhabarber: Gespräche laufen im bewährten Multiple-Choice-Anklickverfahren ab.



Nachmachen, Copperfield: Unser Held schwebt aus schwindelerregenden Höhen hinab.

zig für eine Schachtel Mana-Energie in der Tasche. Nicht nur im Kampf sehr praktisch ist der Gürtel: Über die Tasten 1 bis 9 erreichen Sie blitzschnell Waffen und Zaubersprüche oder frischen Ihre Gesundheit, Kondition oder den Mana-Vorrat mit Heiltränken auf. Eine variable Spielschwierigkeit erleichtert die Kämpfe und entschärft das gegen Ende der Prüfungen an der Kette zerrende Zeitlimit.

Ihr Basisquartier ist die griechisch angehauchte Hauptstadt Silmaria. Hier finden Sie alles, was das Heldenherz begehrt: Heilkräuter und Schutztränke gibt es in der New-Age-Apotheke der aus Teil zwei bekannten Salim und Julanar, Zauber-utensilien hat Rakeeshs Sohn Shaka im Angebot, Nahrung und Kunsthandwerk bieten Einheimische feil. Nicht zu verachten ist darunter der Ring der Hera: Damit bekunden Sie einer von vier möglichen Auserwählten Ihre Ehewilligkeit. Der Waffenschmied Pholus kauft unterwegs aufgelesenes Eisen auf und will natürlich seine eigenen Werke an den Mann bringen. Dort und auch sonst überall darf nach Herzenslust gefeilscht werden – so sparen Sie kostbare Goldstücke. Bankier Sam, im allerersten Hero's Quest noch ein Bettler, freut sich natürlich auch über Ihre Ersparnisse. Eine Mütze voll Schlaf und ein gutes Essen schließlich sind unerläßlich für Ihr Wohlbefinden – wie gut, daß die etwas seltsame Kost und Logis im Gnome Ann's Land Inn schon von Erasmus & Co. bezahlt wurden.



Na, genug Glorie? Die erste Prüfung hätten wir jedenfalls mit Bravour bestanden.



Es werde Licht – denn dann knackt sich der Tresor noch einmal so gut.

Die Haupthandlung schlägt bei allem Wiedersehens-Zuckerguß fiese Haken: Mitbewerber um den Königsthron werden ermordet und Freunde vergiftet. Dazu gibt es wie in einem Rollenspiel zahlreiche Unteraufträge und Bonusgegenstände, die Ihre Eigenschaften verbessern. Mal müssen Sie einen Bankraub aufklären, dann möchte ein weiser Mann, daß Sie ihm eine Flasche Wunderwasser aus der Pegasusschlucht organisieren. Ihnen nur recht, denn mit etwas Bienenwachs und den dort gefundenen Pegasusfedern verwandeln Sie ein Holzgestell auf der Insel der Wissenschaft in ein brauchbares Fluggerät.

Gloria, Viktoria: Die ersten vier Episoden

»So You Want To Be a Hero« hieß vor zehn Jahren der Untertitel des Gründervaters »Hero's Quest«. Als frischgebackener Absolvent der Heldenschule nahmen Sie darin den Auftrag an, Sohn und Tochter des Barons von Spielburg von einem Fluch der bösen Hexe Baba Yaga zu befreien.

In die Wüste, genauer, in die Stadt Shapeir, führte der zweite Teil namens »Trial by Fire«. Hier trafen Sie erstmals die Kämpferin Uhura und den edlen Paladin Rakeesh, einen Zentauren mit Löwenkopf. Doch ein Zauberer namens Ad Avis wollte die Idylle zerstören – so ging es weiter nach Rasier, um ihm dort das Handwerk zu legen. Als Dank adoptierte Sie der dortige Sultan und machte Sie so zu seinem Prinzen.

Der Tod von Ad Avis schuf die Grundlage für »Wages of War«, das nächste Abenteuer, denn dadurch drohte eine Welt der Dämonen mit der unsrigen zu kollidieren. Zusammen mit Uhura, Rakeesh und einigen neuen Freunden setzten Sie im afrikanisch anmutenden Königreich Tarna alles daran, dieses zu verhindern.

In »Shadow of Darkness« schließlich wurden Sie nach Mordavia versetzt, wohin die dunkle Meisterin Katrina Ad Avis im Augenblick seines Todes zauberte. Auch Baba Yaga wohnte in diesem transsylvanischen Städtchen, in dem Sie helfen sollten, die Gottheit Avoozl zu beschwören. Diese würde dann ewige Nacht erschaffen – ideale Bedingungen für die Vampire. Im letzten Moment gelang es Ihnen jedoch, das Unheil abzuwenden, und Ihr alter Freund, der Zauberer Erasmus, teleportierte Sie – wie wir nun wissen – auf die Insel Marete.

Gute Sache: Die ersten vier Spiele sind in einer Sammlung im Handel oder direkt bei der Firma Sierra zu bekommen.

(www.sierra.de, Tel. 06103/99 40 53, Fax 06103/99 40 35)



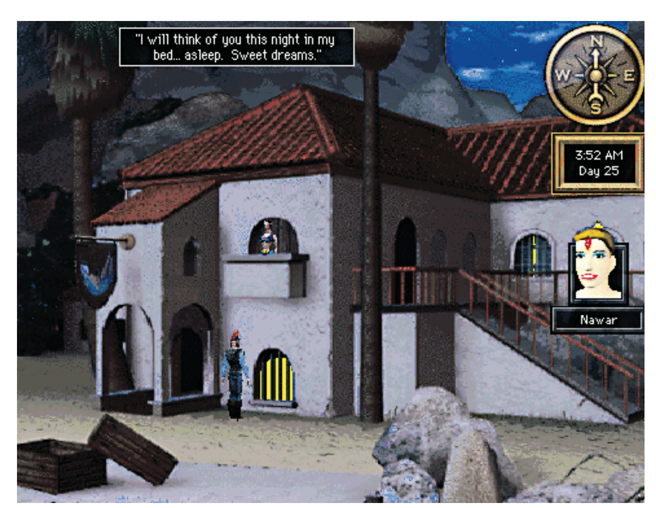




Gewaltenteilung: Ausrüstung, Inventar und Zaubersprüche bekamen jeweils einen eigenen Bildschirm spendiert.

Technisches Flickwerk

Dragon Fires Grafik ist traditionell zweidimensional und scrollt behutsam nach links, rechts und ins Bild hinein, abhängig davon, wohin Sie Ihren Helden per Maus, Tastatur oder Gamepad dirigieren. Die Figuren sind jedoch recht grobkörnig und pixelig. Immerhin öffnet sich bei Gesprächen ein kleines Fensterchen mit dem Gesicht Ihres Gegenübers, das qualitativ besser ist. Dafür ertönt die Sprachausgabe gut und rauschfrei. Bei der wunderschön instrumentierten Musik wundert es nicht, daß es in den USA Überlegungen gibt, auch Spielesoundtracks einen Grammy zu verleihen.



Oh Romeo, oh Romeo: Als Julia sehen Sie heute Nawar, die Bauchtänzerin aus dem Dead Parrot's Inn.

Die von uns getestete US-Verkaufsversion läuft sowohl auf dem Mac als auch auf dem PC und enthält noch zahlreiche Bugs. Sierra arbeitet an einem Patch, der bis Ende Januar fertig sein soll. Dieser soll außerdem den versprochenen Mehrspieler-Modus enthalten, nach den Worten der Designerin Lori Cole eine Mischung aus »Diablo« und »Gauntlet«. Als eine der Hauptpersonen des regulären Spiels versuchen Sie darin, mit den Konkurrenten in etwa fünf Stunden Aufgabe zu lösen. Dabei soll jedoch kein tumbes Metzeln vorherrschen, sondern Kooperation und Interaktion mit anderen Spielern. **(ra)**

ERSTE HILFE

- Wählen Sie unbedingt die »Lockpicking«-Fähigkeit – auch Nicht-Diebe müssen mal ein Schloß knacken, und das Schwimmen lernen Sie noch im Spiel.
- Schlafen und essen Sie genug: Ein ungesundes Leben mag in unserer Welt funktionieren, doch nicht bei einem Helden in Silmaria.
- Reden Sie mit jeder Person, besonders nach großen Ereignissen. Vergessen Sie das Speichern nicht.
- Etwas Übung auf der Tretmühle oder ein wenig Schattenboxen steigern Ausdauer und Kampfkraft.
- Auch, wenn's schwerfällt: Warten Sie mit dem Einstieg in die »Rites of Rulership«. Züchten Sie statt dessen Ihren Charakter auf Werte um die 400 Punkte hoch – dann läuft mancher Kampf einfacher.
- Nutzen Sie den Gürtel! Ohne einen raschen Heilungs- oder Magie-Stoß stirbt Ihr Held öfter, als Ihnen lieb ist.
- Das Wasser in der Pegasus-Schlucht gleicht Stamina-Verluste rasend schnell aus. Auch unterwegs.
- Vergessen Sie nicht, ein Gift-Gegenmittel in der Tasche, besser noch im Gürtel zu haben. Auch die magischen Magnete schaden nicht ...
- Wer heiraten will, sollte seine Herzdame mit kleinen Geschenken erfreuen.



Auf sie mit Gebrüll: Die unangenehmen Weirdinge sind zähe Gegner.

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Hersteller:	Yosemite Entert./Sierra	3D-Karten: –
Testversion:	Importversion 1.0	Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98, Mac OS	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM
Multi-Player:	geplant	

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	90
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 84

Meinungen zu Quest for Glory 5: Dragon Fire

Roland Austinat ★★★★★

+ Hoher Wiederspielwert
+ Große Handlungsfreiheit
+ Rollenspiel-Elemente
+ Filmreifer Soundtrack

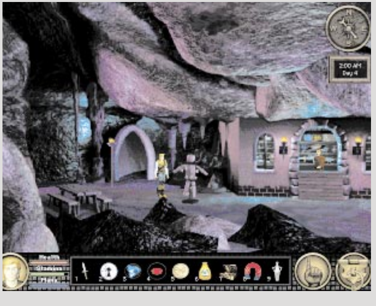
Hui, ein 2D-Adventure. Oder ist es ein Rollenspiel? Andererseits gibt es auch wieder Echtzeit-Kämpfe. Schwere Frage. Hauptsache, das Ding macht Spaß – und das tut es, selbst wenn man die vier Vorgänger nicht wie seine Westentasche kennt. Eine Zusammenfassung im Handbuch erleuchtet netterweise etwaige fehlende Zusammenhänge. Mich beschlich während der Rites of Rulership sogar eine unbändige Lust, die Helden-Frühwerke auf meine Festplatte zu holen und durchzuexerzieren. Die grandiose Musik versöhnt mich etwas mit den pixeligen Figuren und dem unattraktiven Dialogsystem. Auch die Rollenspielelemente sind klasse, man schlendert durch die Wälder, killt einige Übeltäter und feilscht dann bei den Händlern um deren Hinterlassenschaften. Nur daß mit steigendem Erfahrungsgrad nicht auch stärkere Gegner auf einen zukommen, ist etwas schade. Die Fülle an Möglichkeiten, eine bestimmte Aufgabe zu lösen, und die vier verschiedenen Heldencharaktere sorgen für ungemein hohen Spielwitz – nach meinem Zauberer werde ich auf alle Fälle noch einmal einen Dieb nach Silmaria schicken.

- Fitzel-Grafik
- Einfach-Kämpfe
- Unschönes Gesprächs-Fenster
- Gelegentlicher Zuckerguß-Overkill

Monika Lechl ★★★

+ Adventure mit echten Rollenspielelementen
+ Je nach Charakter verschiedene Puzzle-Lösungen

Mein Name stand auf der Unterschriftenliste zur Weiterführung der QfG-Serie auf der ersten Seite. Wer sämtliche Teile durchgespielt hat, ist entsprechend begierig darauf, seinen vierfach gestählten Charakter ins Drachenfeuer zu schicken. Dank eines klitzekleinen Bugs gelingt dies nicht, und ich wähle enttäuscht meine Spielfigur aus Teil drei. Mit derart gebremstem Tatendrang wusele ich durch Landschaften, die ein bißchen wie vorbeigeschobene Theaterkulissen wirken – schön und liebevoll gezeichnet, aber doch irgendwie künstlich. Ähnlich theatralisch erscheinen mir die Gespräche mit alten Bekannten: Der beißende Witz vorangegangener Abenteuer ist salbungsvollen Worten gewichen, und die Story kommt etwas schwerfällig in Gang.



Dennoch stellt sich nach einiger Zeit die Abenteuerlust wieder ein, wenn mein diebischer Zauberer zum Beispiel beim Besuch der Diebesgilde in Nostalgie schwelgen darf, seine Charakterwerte beim Klautraining verbessert oder neue Sprüche ausprobiert. Für eingefleischte Fans ist dieser definitiv letzte Part der Serie mit der Helden-Hauptfigur ohnehin ein Muß, die anderen Abenteurer sollten ein paar Erfahrungspunkte auf ihrem »Geduldskonto« mitbringen.

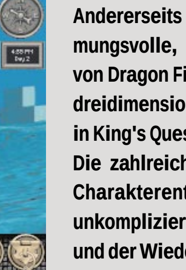
- Schwierigkeiten beim Charakterimport
- Objekte teils zu winzig

Thomas Werner ★★★★

+ Charakterentwicklung
+ Liebevolle Details
+ Unkompliziertes Magiesystem
+ Putzige Märchenwelt-Atmosphäre …

Kompliment an Sierra – das neueste Quest-for-Glory-Abenteuer hat mir überraschend gut gefallen. Ansprechend fand ich besonders den leicht ironischen Umgang mit dem Heldendasein und die wohlige Märchenwelt-Atmosphäre. Gerade letztere wird allerdings nicht jedem zusagen – für Putzigkeitshasser möchte ich hier eine entsprechende Warnung aussprechen. Dennoch ist Dragon Fire ganz eindeutig ein Spiel für Erwachsene, die sich von der Aufmachung bereitwillig bezaubern lassen. An den Kämpfen hätte man sicherlich noch ein wenig feilen können. Mir sind die wüsten Klickorgien einfach nicht taktisch genug, und mit besser durchdachten Gefechten hätte man bestimmt auch Rollenspiel-Liebhaber angelockt. Sicherlich wirkt die Grafik nicht zeitgemäß, wenn man die aufkommende 3D-Mode als Maßstab nimmt.





Andererseits ist mir die stimmungsvolle, lebendige Welt von Dragon Fire lieber als die dreidimensionale Ödnis, die in King's Quest 8 vorherrscht. Die zahlreichen Details, die Charakterentwicklung, das unkomplizierte Magiesystem und der Wiederspielwert sind zusätzliche Pluspunkte, die es aus der Masse der Spiele hervorheben. Während ich einst den Vorgänger enttäuscht von meiner Festplatte verbannte, werde ich mich mit diesem Titel sicher noch länger beschäftigen.

- … die oft arg niedlich ist
- Unspektakuläre Kämpfe

GOLD PLAYER

ZUSATZ CD

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Starcraft: Brood War

Der Mensch wächst bekanntlich mit seinen Aufgaben. Das muß er in diesem Falle auch unbedingt, denn gegen die orkanartige Szenarien-Urgewalt dieser Erweiterungs-CD erscheint das Basisprogramm des Echtzeit-Strategiespiels wie ein laues Frühlingslüftchen.



Dank der Unterstützung der beiden weißen Mediziner nimmt es der Soldat in der Bildmitte locker mit einem Goliath auf.

Die Ära der Echtzeit-Strategiespiele neigt sich unwiderruflich dem Ende zu, nur einige Unentwegte wie »Age of Empires« oder »Dune 2000« halten noch die Fahne hoch. Aber da gab es ja noch »Starcraft«, das weniger durch eine fulminante Präsentation, aber dafür um so mehr mit originellen Rassen, Gebäuden und Aufgabenstellungen brillierte. Und an eben jene Positivliste knüpft die Erweiterungs-CD »Starcraft Brood War« nahtlos an.

Mit von der Partie sind hier drei nacheinander zu absolvierende Kampagnen. Zunächst betreuen Sie in acht Szenarien die technologisch hochstehenden Protoss, danach in ebenso vielen Einsätzen die Terraner, bevor Sie mit den insektoiden Zerg zum zehn Szenarien langen Finale schreiten. Darüber hinaus stehen rund 100 für bis zu acht Spieler geeignete Mehrspielerkarten zur Verfügung, die auch solo betreibbar sind. Dort entscheiden Sie dann selber über die Anzahl und die Rassen der Gegner.



Eine erfolgreiche Attacke der Valkyrie-Bomber.

Schwertschwingerin Kerrigan hat natürlich auch wieder ihren Auftritt.

Neben drei neuen Landschaftsformen (Wüste, Eis, Templarwelt) und unzähligen kleinen Detailverbesserungen etwa bezüglich der Produktionskosten und -geschwindigkeit sorgen insbesondere die sieben neuen Truppengattungen für frischen Wind. Auf Seiten der Terraner kämpfen nun Mediziner, die automatisch angeschlagene Truppen heilen, sowie die Valkyries, ihres Zeichens schwere Luft/Luftkämpfer. Die Protoss besitzen mit der Corsair ebenfalls einen neuen Flieger, dessen Spezialität das Abfeuern eines Lähmungsnetzes ist, welches jeden Angreifer zeitweilig in einen wehrlosen Ölgötzen verwandelt. Interessant sind auch die getarnten Bodenkämpfer Dark Templar. Immer zwei von ihnen lassen sich in einen zauberkräftigen Dark Archon verwandeln. Der ist wiederum in der Lage, gegnerische Truppen auf Dauer zum Überlaufen zu bewegen. Die Zerg verfügen mit dem Devourer jetzt ebenfalls über einen starken Luft/Luftkämpfer, darüber hinaus gebieten sie ab sofort über den aus dem Untergrund zuschlagenden Lurker. All diese Neuerungen bewirken vor allem, daß die Dominanz der zuvor übermächtigen Protoss-Trägerschiffe ein wenig nachgelassen hat.

Die einzelnen Szenarien dagegen sind zumeist recht komplex und beherbergen oftmals gleich mehrere Teilaufgaben, die bei allen Unterschieden eine Gemeinsamkeit aufweisen: Der Gegner verfügt über eine wahrhaft gigantische Übermacht, und aufgrund der Rohstoffknappheit werden Sie mit dem Ver-



Die weiße Wolke steht für das Lähmungsnetz eines Corsairs.

such, einen Rüstungswettlauf anzuleiern, fast immer scheitern. Manchmal müssen Sie mehrere Basen parallel betreuen und aufbauen. Dann wieder werden Sie gleich von sieben feindlichen Parteien angegriffen oder eskortieren eine Schutztruppe mitten durch die feindlichen Linien. Derb wird es auch, wenn Sie in einer rohstoffknappen Welt ohne Geysire zum Erfolg kommen sollen. Einen Großteil der Kämpfe werden Sie zudem gegen eigene Brüdervölker bestreiten, die schäbigerweise sehr oft mit den Feinden paktieren und Ihnen in den Rücken fallen. **(md)**

Manfred Duy ★★★★★

Nach einigen derben Niederlagen in den fortgeschritteneren Leveln tauchte bei mir schon mal der Gedanke auf: Warum tust du dir das überhaupt an? Da schlagen beinahe im Sekundentakt Atombomben in meiner winzigen Siedlung ein und verwandeln meine zart sprießende Basis ein ums andere Mal in eine Trümmerlandschaft, parallel dazu werde ich ständig von allen Seiten angegriffen, und die spärlichen Rohstoffquellen trocknen bereits nach kürzester Zeit aus. Wer hier ohne Schummelei weiterkommt, muß ein echter Meister seines Fachs sein. Von dem haarsträubend hohen Schwierigkeitsgrad und der eher lauen Präsentation mal abgesehen, überzeugt Brood War mit seinen altbewährten Trümpfen: eine höchst abwechslungsreiche Missionsstruktur, Waffengleichheit zwischen drei sehr originellen Rassen, eine ebenso einfache wie problemlose Bedienung, nicht zu vergessen die geniale Mehrspieler-Fähigkeit. Nur die überaus krude (fast hätte ich gesagt grenzdebile) und mäßig visualisierte Hintergrundgeschichte strafe ich genauso wie die des Basisprogrammes mit Nichtbeachtung.

- + Drei Kampagnen
- + Sieben neue Einheiten
- + Drei neue Landschaftsformen
- − Bockeschwer
- − Laue Präsentation
- − Diffuse Story

Starcraft: Brood War

Hersteller:	Blizzard
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1 bis 8 (Netzwerk, Modem/Nullmodem, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	90	Multi-Player:	90

Spielspaß:  85

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

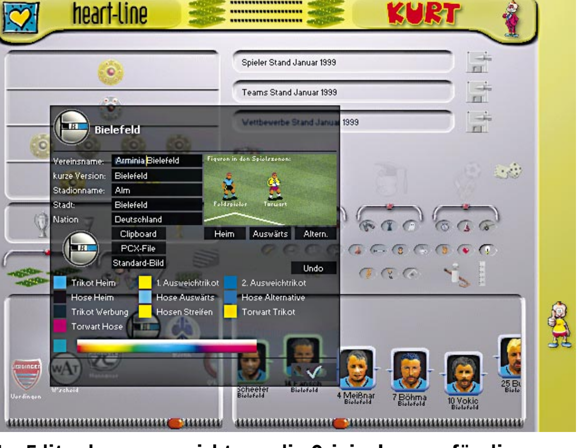
Kurt

Horch, was kommt von draußen rein, das wird doch nicht ein Fußballmanager sein? Hinter der witzigen Aufmachung von »Kurt« verbirgt sich eine ernstzunehmende Konkurrenz für »Anstoß« und Co.



▲ Die einzelnen Begegnungen laufen im Zeitraffer ab, wirken jedoch sehr real.

Steilvorlage von den Vätern des legendären »Bundesliga Manager«: Nach der Trennung von Software 2000 melden sie sich mit eigener Firma und einem höchst interessanten Debütwerk zurück. Keine Bange, die drei haben sich nicht auf die Programmierung von Lernspielen verlegt, auch wenn der Name und die Aufmachung ihres neuen Titels solche Assoziationen nahelegt. Tatsächlich handelt es sich um einen ungewöhnlichen Fußballmanager, und der Titelheld agiert dabei als virtueller Begleiter des Spielers in verschiedenen Situationen.



Im Editor kann man nicht nur die Originalnamen für die Teams eintragen.


Die spannenden Szenen werden live vom Programm berechnet.

Die große Besonderheit von »Kurt« sind die live berechneten Spielszenen. Während die Konkurrenz überwiegend auf vorbereitete Grafiken setzt, verfolgen Sie hier ein ganzes Spiel mit allen Pässen, Flanken, Freistößen und Fouls.



Bei Kurt steht die Mannschaft klar im Vordergrund, daher sieht man seine Jungs nicht nur bei der Aufstellung.

Innerhalb von knapp vier Minuten sieht man, wie die Teams über den Rasen wuseln und wirklich Fußball spielen. Die Unterschiede zu realen Partien sind so gering, daß man sich trotz der schlichten Grafik bald wie in einem echten Fußballstadion fühlt. Der Trainer darf jederzeit eingreifen und taktische Anweisungen geben, wobei auch Feinheiten bis hin zur Abseitsfalle berücksichtigt wurden. Der Spielablauf läßt sich zusätzlich beschleunigen, sofern die Rechenleistung Ihres Computers ausreicht. Darüber hinaus werden auch die Spiele der anderen Mannschaften ähnlich berechnet und lassen sich ebenfalls mitverfolgen. In dieser Konsequenz und Tiefe wurde das Geschehen auf dem Rasen bislang noch nie in einem Managerprogramm simuliert.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Natürlich sind auch die anderen essentiellen Funktionen eines Fußballmanagers vorhanden: Man kauft neue Spieler ein oder entläßt sie aus der Mannschaft, darf das Stadion erweitern und muß stets die Finanzen im Auge behalten. Nur mit den rich-



Ohne Sponsorengelder können keine Gehälter gezahlt werden.

tigen Sponsoren fließt genug Geld in die Vereinskasse, und selbstverständlich existieren viele Möglichkeiten, um die Hauptdarsteller beim Training zu schinden. Ab und an treffen Nachrichten und Angebote ein, die geprüft werden wollen. Viele Routinetätigkeiten lassen sich an Assistenten abgeben, wodurch Sie den Kopf frei bekommen für die wirklich wichtigen Aufgaben. Zwar verfügt Kurt über ein Wirtschaftsmenü samt Börsenspekulation, doch die Mannschaft steht eindeutig im Vordergrund. Daher gibt es für jeden Spieler eine Vielzahl von Eigenschaften bis hin zur Nervenstärke, auch sonst hat man alle bedeutenden taktischen Aspekte berücksichtigt. Von Zahlenwüsten bleiben Sie dabei verschont, da die Werte wo immer möglich durch grafische Elemente dargestellt werden. Generell wollten die Designer bei der Bedienung einen neuen Weg gehen und haben daher alles

Manfred Duy

★★★★

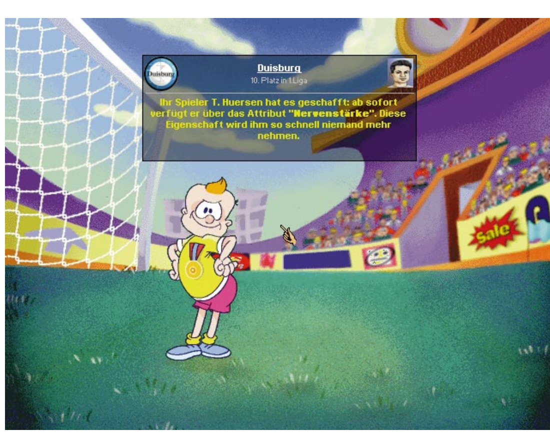
Sieh an, sieh an, es tut sich noch was bei den Fußballmanagern. Der gute Kurt enthält exakt die Funktionen, die ich mir von einem derartigen Spiel auch wünsche. So liegt hier der Schwerpunkt lobenswerterweise beim Fußballbetrieb und nicht wie sonst manchmal üblich auf fachfremdem Unfug wie Frittenbuden, Aktien oder Immobilien. Aufgrund der verballhornten Spieler- und Vereinsnamen bin ich zudem über den handsamen Editor sehr dankbar. Andererseits ist aber auch meine Defizitliste enorm: Die wirr anmutende Menüstruktur und die unglaubliche Schwemme kryptischer Icons sind in Tateinheit mit dem lückenhaften Handbuch zunächst mal eine Zumutung. Erst nach etlichen Spieltagen schält sich ganz langsam heraus, daß sich durchaus eine sinnvolle Ordnung hinter dem scheinbaren Menüchaos verbirgt. Die Mehrspieler-Funktion ist auch nur etwas für eingefleischte Fans, da alle Partien eines Spieltages gleichzeitig ausgetragen werden.

Ich hätte mir zudem gewünscht, den Ablauf der Spielszenen mitunter noch mehr beschleunigen zu können und der viel zu kindliche Comic-Stil hat meines Erachtens mit König Fußball herzlich wenig gemein.

+ Sinnvolle Funktionen
+ Ausgezeichneter Editor
+ Fesselnde Spielszenen
- Teils kindische Präsentation
- Überkomplizierte Menüstruktur



Auch während einer laufenden Partie läßt sich die Taktik jederzeit ändern.



Kurt taucht ab und an bei besonderen Anlässen selber auf.

auf die Teammitglieder hin orientiert. Vieles kann per Drag-and-drop verändert werden, und eine umfangreiche Hilfefunktion unterstützt Sie jederzeit angesichts der überwältigenden Menge an Symbolen und Icons. Lieblingsmenüs dürfen sogar separat gespeichert werden.

Durch den Editor ist es nicht nur möglich, die Spieler- und Vereinsnamen nach den existierenden Vorbildern umzutaufen, man darf praktisch alle Spielerwerte sowie den Aufbau der Ligen ganz nach Wunsch verändern. Vorhanden sind die vier wichtigen deutschen sowie weitere vier europäische Ligen mit insgesamt über 400 Vereinen, rund 9000 Spielern und fast einer halben Million Eigenschaften. Hinzu kommen die bedeutenden Pokalwettbewerbe.

Wer will, darf übrigens während seiner Karriere als Teamchef den Verein wechseln und eine andere Mannschaft an die Spitze führen. Ihr Erfolg als Manager wird nicht nur an der Meisterschaft, sondern auch an den Finanzen und der Motivation gemessen. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★★

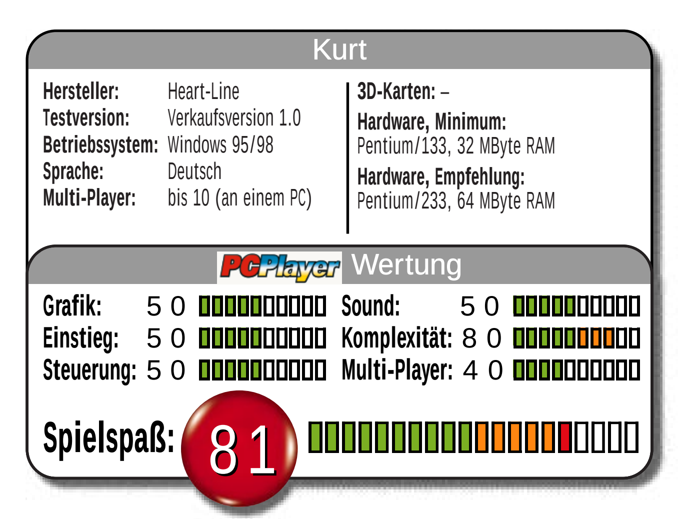
Die Entwickler von Kurt schwanken offensichtlich zwischen Genialität und Wahnsinn. Einerseits programmierten sie die mitreißendsten Spielszenen seit es Fußballmanager gibt, andererseits verbockten sie die Bedienung. Tatsächlich wirkt die Grafik zunächst etwas schlicht, doch das live berechnete Verhalten der Spieler läßt wahre Stadionatmosphäre aufkommen. Die jederzeit möglichen Eingriffe durch den Trainer wirken sich deutlich aus, wodurch die Konkurrenz mit ihren zumeist vorberechneten Torszenen ganz schön alt aussieht.

Weniger Mühe gab man sich mit der Benutzerführung. Kurt hätte sich so wunderbar als Führer durch ein Tutorial geeignet, doch in der Realität wird der Neuling oftmals sogar vom Handbuch im Stich gelassen. Mitunter kommt man sich wie ein Icon-Dompteur vor, der eine Heerschar von Symbolen und Schaltern bändigen muß. Die erste Zeit kämpft der angehende Trainer mehr mit der Bedienung als mit den Bundesliga-Gegnern. Erst nach geraumer Zeit lernt man, den Menüaufbau zu schätzen. Dennoch ist Kurt für mich der derzeit gelungenste Sportmanager, zumal er die Mannschaft klar in den Vordergrund stellt.

- \+ Live berechnete Spielszenen
- \+ Viele Eingriffsmöglichkeiten
- \+ Internationale Teams
- \+ Ligen können selbst erstellt werden
- − Übermäßige Icon-Flut



Ein aufstrebender Verein benötigt natürlich ein besseres Stadion.



Kurt

Hersteller:	Heart-Line	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 10 (an einem PC)		

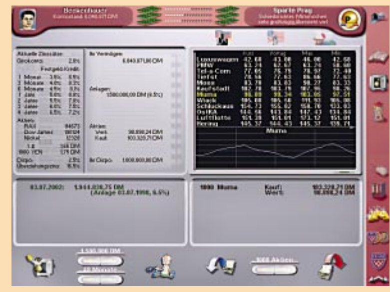
PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	50	**Komplexität:**	80
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	40

Spielspaß: 81

Kurt im Vergleich

Derzeit buhlen gleich drei gute Titel um die Gunst der Fußballfans. Zwei davon, »Kurt« und der »Bundesliga Manager 98«, stammen allerdings von denselben Entwicklern.

	Kurt (Spielspaß: 81)	Anstoss 2 (Spielspaß: 80)	Bundesliga Manager 98 (Spielspaß: 70)
Spielszenen	 Kurt: Die Spielszenen sind seine große Stärke. Trotz der eher schlichten Grafik wirkt der Spielverlauf völlig echt, das Zuschauen ist eine wahre Freude.	 Anstoss 2: Höhepunkte der Begegnungen werden dreidimensional wiedergegeben, wirken aber nur mäßig. Eine Bereicherung sind die Kommentare des Sportreporters.	 BM 98: Von allen Kandidaten hat der Bundesliga Manager die schlechtesten Spielszenen, die sich aber immerhin abstellen lassen.
Trainerfunktionen	 Kurt: Das Hauptaugenmerk liegt auf der Betreuung der Mannschaft; selbst während eines laufenden Spiels darf umfassend eingegriffen werden.	 Anstoss 2: Die Trainingsmöglichkeiten sind besonders umfangreich, hingegen kann man bei einer angepfiffenen Partie nur wenig beeinflussen.	 BM 98: Die üblichen Möglichkeiten bis hin zum Trainingslager sind vorhanden. Wer die Taktik im Spiel ändern will, muß auf die Halbzeit warten.
Wirtschaftsanteil	 Kurt: Sie sollten Ihr Geld sinnvoll anlegen und können auch an der Börse spekulieren. Allerdings ist der Wirtschaftsteil eher klein und steht nicht im Vordergrund.	 Anstoss 2: Der Wirtschaftsteil beschränkt sich auf Grundfunktionen wie die Sponsorensuche. Allerdings ist es wichtig, die Karriere auch finanziell voranzutreiben.	 BM 98: Der umfangreichste Wirtschaftsteil unter den hier vorgestellten Programmen läßt Sie selbst auf dem Immobilienmarkt aktiv werden.
Mannschaft	 Kurt: Zahlreiche Eigenschaften bis hin zum Riecher für Torchancen charakterisieren die Spieler. Die gewählte Aufstellung liefert erkennbare Resultate.	 Anstoss 2: Die Aufstellungsansicht ist schlicht, aber übersichtlich. Ansonsten können die abgewandelten Spieler- und Vereinsnamen wie bei Kurt geändert werden.	 BM 98: Es gibt die originalen Bundesligateams und umfangreiche Spielerdaten. Die Mannschaftsaufstellung wirkt etwas übersichtlicher als bei Kurt.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Actua Soccer 3

Schon zum dritten Mal versucht Gremlin, qualitativ in die Nähe der »FIFA«-Serie zu gelangen. So weit entfernt sind sie mittlerweile gar nicht mehr.



Hier erkennt man sehr gut die verschiedenen Lichtverhältnisse sowie die unterschiedlichen Animationen jedes einzelnen Abwehrspielers. (Direct3D, 1024x768)

Mit überarbeiteter Grafik, verbesserter Spielstärke, intelligenteren Torwarten, 30 Original-Stadien und einem neuen Trainingsmodus hebt sich »Actua Soccer 3« wohltuend von der eher lauen Vorgängerversion ab. Die Auswahl an Teams und Spielern ist ebenso imposant und auch relativ aktuell. Mehr als 450 Club- und Nationalmannschaften sowie über 10 000 Fußballer können in Ligen, Pokalturnieren oder Freundschaftsspielen gegeneinander antreten. Wer schon immer mal sehen wollte, wie sich Kaiserslautern gegen das brasilianische Nationalteam behauptet, kann dies ohne Probleme ausprobieren. Auch eigens erstellte Mannschaften oder Spieler dürfen ins internationale Geschäft eingreifen.



Angehende Modedesigner können mit dem Trikot-Editor die wildesten Kreationen erschaffen. (Direct3D, 640x480)

Zur Steuerung werden bis zu acht Knöpfe eines Gamepads unterstützt. Die Kicker reagieren erstaunlich sauber auf die Kommandos. Wer sich flott um die eigene Achse dreht, verliert ziemlich sicher den Ball. Bei langsamer Drehung bleibt das Leder hingegen am Fuß. Auch bei Torschüssen kann man nach einiger Übung dank der sensiblen Steuerung recht genau das Ziel angeben. Wer in anderen Simulationen durch aggressives Spielen erfolgreich war, wird bei Actua Soccer 3 zum Umdenken gezwungen. Grund: Der Schiri verteilt gelbe und rote Karten schon bei kleineren Fouls. Schöner Kombinationsfußball ist daher erfolgversprechender.

In den umfangreichen Optionen können nicht nur die diversen Fußballregeln verändert werden. Sogar das Ballverhalten (Klebt er am Spieler? Wie stark wirkt sich ein Effet-Schuß aus?) darf man manipulieren. Angehende FIFA-Präsidenten können ausprobieren, wie sich die Tabelle verändert, wenn für ein Unentschieden mehr Punkte als für einen Sieg gegeben wird.

Viel Liebe zum Detail beweist Gremlin, wenn Kroatiens Kicker die eigenen Schützlinge mit gebrochenen Nasen oder Zehen in die Kabine schicken und diese sich dabei an der schmerzenden Körperstelle halten. Auch Erfrischungsgetränke am Spielfeldrand oder Abwehrspieler, die in Erwartung eines Freistoßes nervös in der Mauer hüpfen, tragen zur Atmosphäre bei. Leider macht der deutsche Kommentator nicht unbedingt den aufgewecktesten Eindruck. Seine Sprüche sind zwar meistens technisch korrekt, gehen aber ziemlich schnell auf die Nerven. Ein wenig geschlampt hat Gremlin bei der Übersetzung einzelner Mannschaften (SC Freiberg, Rümanien). Die Nationalteams werden innerhalb einer Begegnung leider in Englisch angezeigt.

Wer stundenlang in Statistiken blättern will, dürfte mit Actua Soccer 3 nicht glücklich werden. Zwar werden während einer Begegnung von Zeit zu Zeit Schuß-, Tor- oder Paßstatistiken für ausgewählte Spieler angezeigt, außerhalb des eigentlichen Spie-







Die verschiedenen Kameraperspektiven und Wetterverhältnisse sorgen für abwechslungsreiche Partien. (3Dfx, 640x480)

les ist hingegen nur noch die Torjägerliste ersichtlich. Diese findet man seltsamerweise unter dem Punkt »News«.

Technik-Tip: Obwohl Besitzer von leistungsfähigen Grafikkarten mit hochauflösenden Modi (auf TNT-Karten bis 1600 mal 1200 Pixel!) verwöhnt werden, läuft Gremlins Simulation sogar auf kleineren Rechnern ohne Beschleunigerkarten erstaunlich flott. Zur Not können Spielerschatten, Nebel oder weitere Grafikeffekte auch gedrosselt oder bei Bedarf ganz ausgeschaltet werden. **(Thierry Miguet/md)**

Thierry Miguet



Im Soccer-Land tut sich was! Vor allem die ansprechende Spielgrafik und die sensible Steuerung sorgten bei mir für eine angenehme Überraschung. Endlich kann ich mit Kombinationsfußball meine Punkte einfahren und werde für böse Foul-Orgien gerecht bestraft. Die unterschiedlichen Turniermodi decken alle meine Wünsche ab. Im Gegensatz zur FIFA-Serie spielen hier alle Teams an einem Spieltag, so daß man mit den Tabellen wirklich etwas anfangen kann. Neben grafischen Schmankerln imponieren insbesondere die Kicker durch exzellente Animationen. Sogar während eines Freistoßes verhält sich kein Fußballer in der Mauer gleich.

Leider bleibt es nicht nur bei Lobeshymnen. Die schlichten Menüs, die nicht ganz geglückte Lokalisierung, der trockene Kommentar sowie die spärlichen Statistiken sind nur kleinere Mängel. Ärgerlicher ist die durchwachsene Spielstärke der Computergegner und Mitspieler in allen Schwierigkeitsstufen. Nicht selten stehen plötzlich mehrere feindliche Stürmer vor dem Tor, während die eigene Abwehr in den Tiefen des Feldes verschwunden ist.

- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Solide Steuerung
- \+ Originale National- und Clubmannschaften
- − Schwache Abwehrreihen



Unserem Klinsi bleibt aber auch gar nichts erspart. Gut, daß er seine Stiefel mittlerweile an den Haken gehängt hat. (Software, 640x480)

Actua Soccer 3

Hersteller:	Gremlin/Acclaim
Testversion:	Beta vom Dezember _98
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC), bis 8 (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D, Power VR
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 78



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Snow Wave

Letzten Monat gab es »X-Games Pro Boarder«, nun erwartet den Spieler mit »Snow Wave« schon der Snowboard-Wedler Numero zwei. Ein neuer Modetrend?



▲ Kopfüber dem Ziel entgegen; derartige Sprünge lassen sich leicht erlernen.

Snowboard-Fans erlebten letzten Monat Unerhörtes. Gleich zwei Großveranstaltungen fanden zeitgleich statt: die Europameisterschaft des ISF, der Gruppierung der hippen sportlichen Trendsetter. Und die Weltmeisterschaft der FIS, eine Art abgewrackter, aber reicher Aufnahmepool für die nicht mehr konkurrenzfähigen Fahrer. Wie man es von ARD und ZDF nicht anders gewohnt ist, wurde selbstverständlich letztere Veranstaltung im großen Stil übertragen.



Mann, sind wir cool! Daß wir beim Snowboard-Fahren immer so dämlich die Arme abspreizen, hat nichts zu bedeuten.



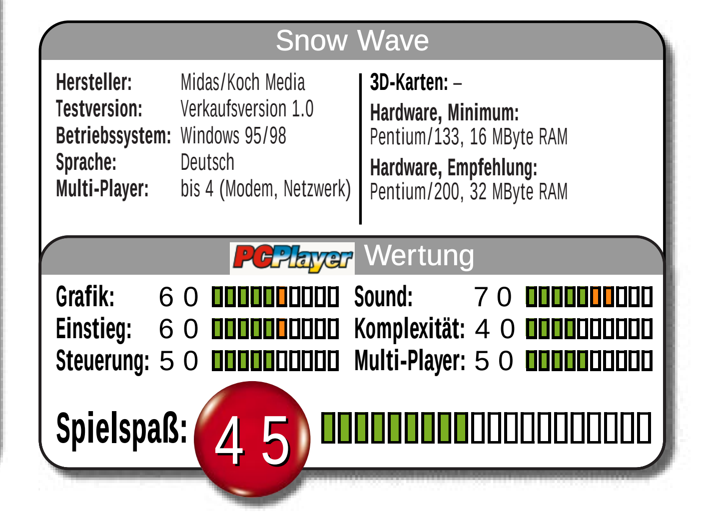
Am wohlsten fühlt sich die wilde Sondra immer noch in ihrem knapp sitzenden Rennanzug.

Nicht halb so interessant wie dieser selbstmörderische Bruderkampf ist »Snow Wave«, welches aus dem coolen Modesport eine ziemlich langweilige Sache macht.
Gerade mal drei verschiedene Wettbewerbe erwarten den begierigen Spieler. Im »Boardercross« düsen Sie einen schmalen Eisschlauch hinunter, schlängeln sich ab und zu zwischen roten und blauen Fähnchen hindurch und versuchen, an mehreren Checkpoints innerhalb der vorgegebenen Zeit zu bleiben. Im »Big Jump« springen Sie mit Anlauf eine große Schanze hinab und versuchen im darauffolgenden Sprung, durch Salti, Strecksprünge und anderen Schweinekram das Publikum auf sich aufmerksam zu machen. Und beim »Big Jump Rennen« reihen sich gleich mehrere Schanzen aneinander. Neben schönen Kunstflügen gilt es hier auch, die umherfliegende Konkurrenz im Auge zu behalten und idealerweise weit hinter sich zu lassen. In der Auswahl »X-treme-Tour« werden diese Wettbewerbe noch miteinander verbunden. Wahlweise können Sie überall gegen die Uhr, Ihren Ghost oder bis zu drei Computergegner antreten.
Dadurch, daß das Spiel nicht auf Festplatte installiert, sondern immer von CD geladen wird, muß sich der Spieler auf lange Wartezeiten einstellen. Das ist um so lästiger, als selbst einfache Übungssprünge nicht beliebig oft wiederholt, sondern stets neu geladen werden müssen. Spielfluß kommt deshalb nur schwer auf. Aber selbst ohne dieses Manko wäre die Freude des Snowboard-Fans gedämpft, dafür ist sein Sport zu sehr auf ein wenig Wedeln reduziert worden. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Höhepunkt von Snow Wave ist die Wahl der Fahrerin Sondra. Entscheidet man sich für diese leicht frivole Rennmieze, kann man sie in einen knappen Bikini kleiden. Sie dankt einem die Wahl, indem Sie sich dem Spieler entgegenstreckt und einen Handkuß in seine Richtung drückt.
Schon ziemlich mager. Ich werde den Verdacht nicht los, daß sich die Programmierer für die Thematik des Snowboardfahrens entschieden haben, weil es da praktisch keine Konkurrenz und die Schicht der unbeleckten »Habe-keine-Ahnung-von-Computerspielen«-Menschen besonders groß ist. Nun gab es aber dummerweise letzten Monat von Electronic Arts mit X-Games Pro Boarder ein wesentlich besseres Spiel, auch keine Offenbarung, aber immerhin. Die schönsten Marketingpläne sind nichts wert, wenn die böse Umwelt sich nicht dran hält.

- \+ Halbwegs rasant
- \+ Nette Musik
- − Ziemlich stupide
- − Sehr schnell langweilig
- − Lange Ladezeiten



Snow Wave

Hersteller:	Midas/Koch Media
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (Modem, Netzwerk)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	50

Spielspaß: 45

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

DSF Fussball Manager 98/99



Frohes Schaffen: Hier werden spezielle Standardsituationen ausgetüftelt.

In atemberaubend kurzer Zeit haben die Jungs von Impressions (»Caesar 3«) schon wieder eine neue Version ihres hierzulande als »DSF Fussball Manager« bekannten »Ultimate Soccer Manager« auf den Markt geworfen. Die Verbesserungen sind daher minimal: Neu ist die Berücksichtigung der holländischen Profiligen, die Spieler verfügen nun über verborgene Eigenschaften, eine Leiste dient dem schnellen Menüwechsel, und die Daten sind auf dem Stand der laufenden Saison. In umständlicher Kleinarbeit können Sie jetzt sogar eigene Standardsituationen generieren, die in den unverändert futzeligen Spielszenen jedoch kaum zum Tragen kommen. Tip: Mit einem guten Hex-Editor lassen sich die verfälschten deutschen Namen entschlüsseln. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante



Ganz ehrlich, ich habe einfach ein Faible für Fußballmanager. Als Konsequenz liegt ein durchaus unterhaltsames Wochenende mit dem DSF Manager hinter mir, denn das Programm bietet solide Hausmannskost. Die Spielszenen sind erträglich, die Menüleiste schafft Klarheit, und alle Daten wurden offenbar sorgfältig recherchiert.
Viele kleine und große Mängel sind jedoch unübersehbar. Die Lokalisierungsversuche reichen nicht aus, um die englische Herkunft zu vertuschen: So ist der Managerteil äußerst bescheiden geraten. Die sorgfältig ausgetüftelten Spielsysteme wirken sich im Match kaum aus. Für Fans spreche ich eine begrenzte Empfehlung aus.

- \+ Sieben europäische Ligen
- \+ Sehr übersichtlich strukturiert
- − Managing light
- − Nur detailverbessert

DSF Fussball Manager 98/99

Hersteller:	Impressions/Sierra
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 8 (nacheinander, an einem PC)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	50
Einstieg:	50	**Komplexität:**	50
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	40

Spielspaß: 51

Adventure für Einsteiger

RedJack: Revenge of the Brethren

Alle, die mit auf Kaperfahrt gehen wollen, müssen Männer mit Pentiums sein: »RedJack: Revenge of the Brethren« will frischen Wind ins Abenteuer-Genre blasen.



Gruppenbild mit Dame: Dem guten RedJack ist leider das Grinsen leicht entglitten.

Seefahrt tut not: Der Geschmack von Seetang und Abenteuer lockt den Jungspund Nick Dove, der seine schnarchige Heimatstadt Lizard Point lieber gestern als heute verlassen würde. Kann es da ein Zufall sein, daß just in diesen Tagen ein Schiff mit ehemaligen Kameraden des Freibeuters RedJack im Hafen liegt? Für Nick steht fest: Er muß an Bord. Doch erst muß er Captain Justice mit seinem Schwertgeschick und einer Heldentat beeindrucken, und außerdem: Was sind das für dunkle Gestalten, die heimlich über die Insel schleichen?

»RedJack: Revenge of the Brethren« spielt wie schon die »Monkey Island«-Serie vor einer stimmungsvollen Südsee-Kulisse. Allerdings steuern Sie Held Nick in einer Ich-Perspektive, in der Sie wie bei zahlreichen Genrekollegen stufenlos um die eigene Achse und nach oben oder unten schauen können. Ansonsten gibt sich das Spiel traditionell: Eine Seemannskiste dient als Inventar, Gespräche mit anderen Figuren laufen im bewährten Multiple-choice-Verfahren ab, kleine Zwischensequenzen illustrieren den Handlungsfortschritt. Dieser ist recht fesselnd: Alles dreht sich um den be-rühmten Schatz der Brethren, der von RedJack gegründeten Bruderschaft, der nach 17 Jahren von den noch überlebenden Brüdern gefunden und geteilt werden soll.

Doch irgend jemand dezimiert beständig die alten Kameraden. Da lernen Sie mal besser, mit dem Schwert umzugehen, denn im Gegensatz zur fröhlichen Affeninsel können Sie hier auch ins Gras beißen – oder Ihren Gegnern den Stahl um die Ohren hauen. Neben Fechteinlagen finden sich weitere Action-Elemente: Bei einer Flucht müssen Sie Soldaten in »Virtua Cop«-Manier anvisieren, hüpfen Sie über Felsblöcke durch einen Lavasee oder schießen mit einer Kanone auf anrückende Meuchelmörder.

Durch zahlreiche Häfen, Piratenschlupfwinkel und die spanische Schatzkammer führt Ihr Weg Sie bis auf die Schatzinsel der Brethren. Un-terwegs warten zahlreiche Rätsel auf Nick, die erfreulicherweise stets logisch, aber recht leicht sind. Ihre spätere Begleiterin Anne Sullivan gibt Ihnen gelegentlich



Sie kommen aus dem Gefängnis frei: Hmm, wenn das Gewehr auf das Buch fallen würde ...

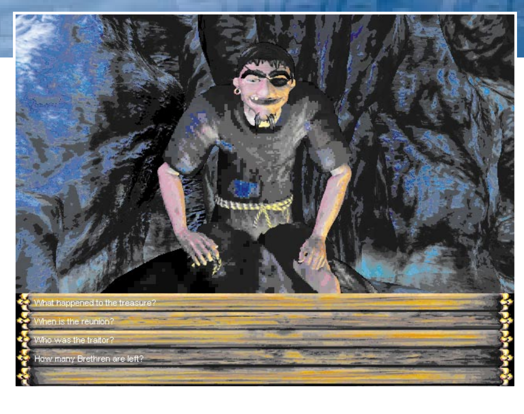


Gewußt wie: Nick und Anne versuchen, den Zugang zu einem alten Tempel zu öffnen.



Pulp Fiction ▶ läßt grüßen: Dieser unfreundliche Foltermeister will Ihnen ans Leder.

einen Tip, wenn Sie an einer Stelle festhängen sollten. RedJacks Grafik erinnert an »Rent-A-Hero«, doch bewegen sich die Figuren deutlich schneller. Dafür pixelt die Grafik bei den Übergängen zwischen zwei Orten deutlich auf. Die englischen Piratensprüche, besonders die des Fechtlehrers Lyle (Sie bekommen hier schon mal ein »You suck!« oder »You're lousy« zu hören), sind eine Wonne – hoffen wir, daß die deutsche Übersetzung nicht an Atmosphäre verliert. **(ra)**



Alte Plaudertasche: Wählen Sie Antwort eins, zwei, drei oder vier.

Roland Austinat ★★★★

Beim Klabautermann: Dieses Spiel stammt von den gleichen Typen, die vor zwei Jahren das schnarchige Titanic (Test in PC Player 3/97) fabriziert haben. Die von uns damals bekrittelte dünne Story wurde mit einem Päckchen Mondamin deutlich angedickt: Auf den drei RedJack-CDs wird ein wahres Feuerwerk von Ideen abgebrannt. Allerdings läßt Monkey Island mehr als einmal grüßen: zwei Mini-Prüfungen, eine Wahrsagerin, ein Junge, der Pirat werden will, ein Besuch auf einem Geisterschiff – vielleicht sind das eben Versatzstücke wie die bösen Aliens in Zukunftsszenarien.

Mir macht RedJack nichtsdestotrotz deutlich mehr Spaß als das tranige Rent-A-Hero, bei dem die Geschichte sich zäh wie ein Stück Kautabak entwickelt. Besonders schick: der Showdown auf der Schatzinsel, bei dem Nick noch einmal alle Freunde wiedertrifft. Auch wenn die Grafik schöner sein könnte und das Spiel an einem Wochenende durchgespielt ist – ein leichtverdaulicher Action-Streifen mit Bruce Willis zieht schließlich auch mehr Zuschauer an als eine französische Literaturverfilmung, über deren tieferen Sinn man noch Tage später grübelt.

- \+ Witzige Piraten-Persiflage
- \+ Drollige Sprüche
- \+ Penetranzarme Action-Einlagen
- − Relativ kurz
- − Grafikschwächen

RedJack: Revenge of the Brethren

Hersteller:	THQ
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

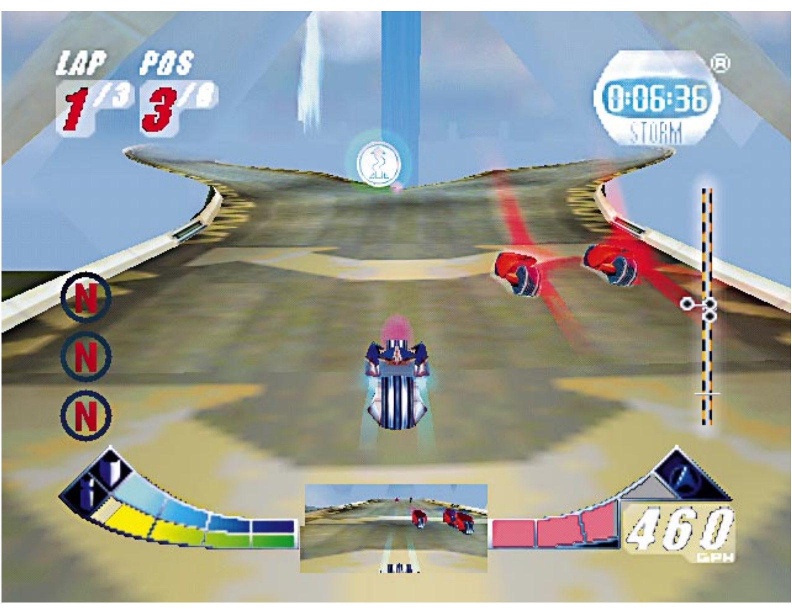
Spielspaß: 74

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Extreme G 2

Zwar keinen Bleifuß, wohl aber eine Schutzbrille zwecks Vermeidung einer allzu großen Reizüberflutung benötigen Rennspieler, die sich an »Extreme G 2« heranwagen.

Auf wundersam kurze und prägnante Werbeformeln reduzieren die Marketingabteilungen meist den Gehalt ihrer Rennspiele. Bevorzugtes Aufhorchargument der gewieften Presseabteilung: »Unglaublich schnell«. Der trainierte Computerspieler entdeckt häufig eine starke Korrelation zwischen dem Attribut Schnelligkeit und der Zeitspanne, um die das Programm in die Zukunft versetzt wurde. »Extreme G 2« findet etliche Jährchen nach unserer Zeit statt, um genau zu sein noch einmal 25 Wintersonnenwenden nach dem ersten Teil, der schon auf dem N64 sehr schnell war und im 21. Jahrhundert spielte.



Brummelnd den Asphalt entlang. Der Ausblick ist für Extreme G 2 typisch: Aus dem Nirgendwo heraus erscheint vor Ihnen die Strecke. Das macht vorausschauendes Fahren nicht einfach.

Rasender Uhland

Die Zweiradrennen, um die es sich hier dreht, sollten deshalb bevorzugt von sportiven, frischen, belastbaren Personen angegangen werden. Eine Anzeige unten rechts im Bildschirm bestätigt auf jeden Fall erste Vermutungen über das hohe Tempo. Ohne Probleme erreicht der Digitaltacho Werte von über 700 gph (?), offenbar ein neuer Geschwindigkeitsmaßstab, den wahrscheinlich ein enthemmter EU-Bürokrat klammheimlich einführte hat, als der Rest der Welt gerade in der Mittagspause war. Weitere Infos unten links geben Aufschluß über Schildenergie und Waffenpower. Denn wie schon im von uns hochgeschätzten »Dethkarz« können Sie auch in Extreme G 2 nicht nur schnell fahren, sondern auch fix auf Gegner ballern. Mit einer Primärwaffe, die kleine, schwächlich violett leuchtende Energiekügelchen verschießt. Und mit diversen Sekundärapparaten, die auf der Strecke herumliegen und durch Überfahren aufgesammelt werden. 19 Goodies aller Art gibt es, die meisten dienen offensiven Aktionen, nur wenige bleiben Verteidigungzwecken (Schutzschild, Nebelwerfer) vorbehalten.



In einem Action-Modus geht es nicht um schnelles Fahren, sondern um das Abballern fliegender Bojen, die sogar zurückschießen.

Vier von 19 Extras

Der größte Pluspunkt von Extrem G 2 sind die vielen netten Boni, mit denen sich die Designer viel Mühe gegeben haben.



Dieser rot flammende Raketenangriff ist eine der stärksten Waffen im Spiel.



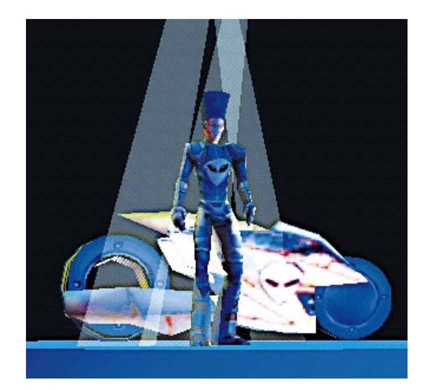
Mit einem Booster erhöhen Sie für etliche Sekunden Ihr Beschleunigungsvermögen.



Diese orangen Strahlen, die links und rechts aus dem Motorrad kommen, halten überholungsfreudige Gegner auf.



Mit einem Schutzschild wird unser Bike unzerstörbar. Gut für den Hormonhaushalt, schlecht für angreifende Konkurrenten.



Das ist Freaker, einer der zwölf Fahrer. Seine Frisur ist ebenso eigenwillig wie das Design seiner Maschine.

Oben links leuchten Infos über Position und Runde dem Spieler entgegen, ein kleiner Balken rechts im Bild dient als Radaranzeige zum Positionsvergleich. Mittig unten gibt es wahlweise noch einen Rückspiegel in akzeptabler Größe.

Zu Beginn wird man das Anzeigengestrüpp aber geflissentlich übersehen, da XG2 den ganzen Mann fordert. Das liegt neben der heftigen Rasanz leider auch an der geringen Sichtweite: Es spiegelt wohl kaum den neuesten Stand der Technik wider, wenn sich die Strecke frühestens 100 Meter vor uns – und 100 Meter sind bei 700 gph fast nichts! – aus dem Nebel schält. Man kann zwar noch reagieren, muß sich aber extrem (ob daher der Produkttitel stammt?) konzentrieren.

Fahrhilfen-Destillat

Erfolgserlebnisse stellen sich trotzdem früh ein, denn Acclaim hat dankenswerterweise drei Schwierigkeitsgrade eingebaut. Auf »Leicht« machen die Computergegner häufig Fehler, stürzen sich hemmungslos in Lavagräben und geben auch sonst dem Spieler das Gefühl, ein toller Typ zu sein. Eine weitere Eigenheit, die stark weiterhilft: Links und rechts der oft sehr schmalen, schlauchartigen Rennstrecken stehen fast immer Streckenabgrenzungen. Verläßt Ihr Motorrad einmal die Ideallinie, droht deshalb kein Ausflug in die Pampa, sondern ein rigider Korrekturstoß in die richtige Richtung. Sie müssen schon massive Fahrfehler begehen, um sich um 180 Grad zu drehen. Passiert das aber doch einmal, kann es zu einem ärgerlichen Festklemmen am Rand kommen, das Rad zu drehen, ist dann gar nicht so einfach. Im Idealfall und bei großem Vorsprung reichte es dafür manchmal sogar aus, einfach nur Gas zu geben. Das Motorrad stieß dann permanent vor die Ränder und blieb so auf Kurs. Man verlor etwas Tempo, gewann aber trotzdem noch das Rennen.



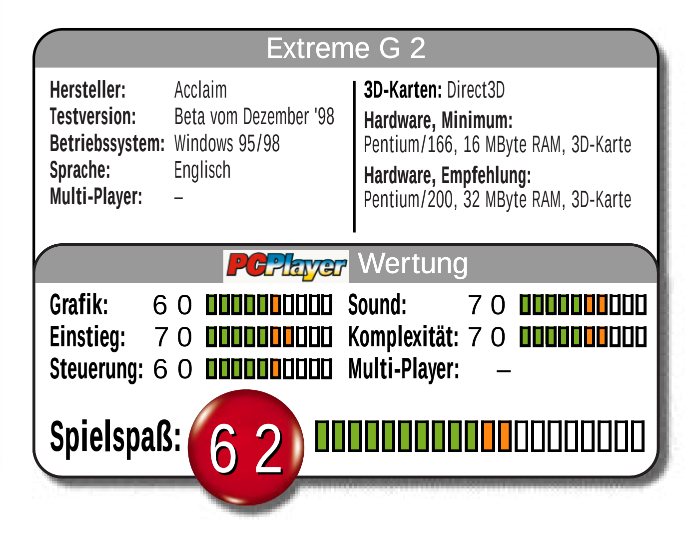
Sprünge über Wassergräben oder Loopings gehören zum Höhepunkt des Streckendesigns.

Auf höheren Spielstufen sind derartige Weicheiertricks natürlich nicht mehr sehr erfolgversprechend, die sieben Computergegner haben hier ein ganz anderes Kaliber. Im Zeitfahroder im Ghostmodus sollten Sie dann gehörig üben und nach Möglichkeit die Strecken auswendiglernen. Viele Tricks bieten die zwar nicht (ab und zu eine Rampe, über die Sie springen können, oder einige wenige kurze Streckensplittings), aber wegen der erwähnten geringen Sichtweite ist das zur Reaktionsverbesserung sehr sinnvoll. Ein witziges Accessoire, das den Trainingseifer erhöhen soll, ist ein Action-Part, in dem Sie auf fliegende Untertassen schießen. Das Hauptspiel besteht aus vier Wettbewerben, mit denen Sie sich die zwölf Rennstrecken samt ihren drei Varianten nach und nach erschließen. Die zwölf Wahl-Motorräder haben unterschiedliche Werte in Sache Beschleunigung und so weiter, die Auswirkungen sind aber nicht sehr groß. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Ein Kollege aus der Konsolenecke, ein großer Fan des Vorläufers Extreme G, schaute kurz mal bei mir vorbei und sparte nicht mit kritischen Kommentaren: »Wie lahmarschig. Der erste Teil war viel rasanter!« Na, ein Glück. Noch höheres Tempo hätte meine lediglich PC-Spiele gewohnten Nerven völlig ruiniert. Lieber gewesen wäre mir eine bessere Umsetzung der Konsolen- hin zu einer aufgepeppten PC-Version. Denn hier sind die Standards schließlich ungleich höher, was man den Entwicklern mal besser hätte sagen sollen.
Extreme G 2 ist nämlich jederzeit anzusehen, daß keiner ein derartiges Tuning für nötig hielt: Die Grafik-Texturen wirken recht farblos, die geringe Sichtweite wirkt im Vergleich zu Perlen wie »Dethkarz« geradezu albern, das Streckendesign langweilig. Offensichtlich wird die miese Umsetzung an Details wie den riesengroßen Schriftzeichen der Rundenanzeige, die ganz klar der N64-Auflösung entspricht, oder der fehlenden Eingabemöglichkeit des eigenen Namens durch die Tastatur. Quantität (viele Strecken, Räder, Spiemodi) ist durchaus vorhanden. Qualität kann man dadurch aber nicht ersetzen.

+ Sehr schnell
+ Viel Quantität …
− … fehlende Qualität
− Mangelnde Sichtweite
− Langweilige Strecken



Extreme G 2

Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 62

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Skullcaps

Finden Frauen Glatzköpfe sexy? Die bereits in unzähligen Talkshows heiß diskutierte Frage wird nicht nur durch die angebliche Wunderpille Propecia neu aufpoliert.

Nicht mal vier Jahre nach der ersten Demo (damals sollte das Ganze noch »Baldies« heißen) folgt nun auch schon das fertige Spiel. Die knuddeligen Kahlköpfe der »Skullcaps« sind ein friedfertiges und auch intelligentes Volk – kein Wunder, denn Fisch ist ihre Lieblingsspeise. Die Idylle wird durch die barbarischen »Hairies« gestört (immer diese langhaarigen Anarchisten ...), die ebenfalls den leckeren Fisch ergattern wollen. Nach zehn vorbildlichen Tutorials müssen Sie die Fischbestände in 35 Ländern rund um den Globus sichern.

Sie starten jeden Einsatz mit einer Handvoll Männer, die Sie nach Bedarf jederzeit zu Spezialisten umwandeln. Tragen die androgynen Jungs ein rotes Jäckchen, sorgen sie für einen Populationsanstieg (in der Anleitung heißt dies »Arbeiter produzieren Nachwuchs« – Biologen und Volkswirtschaftler müßten jetzt eigentlich überrascht sein). Die Weißkittelträger erforschen nützliche Waffen und liefern sie bei Bedarf vor des Gegners Dorf ab. Handwerker schmücken sich mit einem blauen Overall, sie bauen und erweitern Häuser. Nicht zu verachten sind die ganz in grün gehaltenen Soldaten: Sie verprügeln alle ihnen den Weg kreuzenden Hairies und nehmen sogar deren Wohnstätten ein.



In diesem Haus herrscht Zucht und Ordnung, während in der ägyptischen Wüste viele Skullcaps führungslos herumwuseln.

Die fliegenden Forscher der Hairies werfen einige Minen ab.

Da immer wieder das Vernichten aller Gegner auf dem Programm steht, darf der Ausbau der Armee nicht vernachlässigt werden. Weitaus effizienter und optisch beeindruckender sind die raffinierten Erfindungen der Forscher: Von wohlplazierten Gruben bis hin zum plötzlichen Auftauchen von »Landhaien« reicht das Repertoire. Eine Kombination mehrerer Fallen dezimiert die Hairies beträchtlich und bringt Sie dem Sieg ein gutes Stück näher.

Der Mehrspieler-Modus erlaubt nur das Antreten von bis zu vier Parteien gegeneinander im Netzwerk. **(Alex Brante/md)**



Zwischensequenzen gibt es nur wenige.



Alex Brante ★★★

Im bombastischen Zeitalter von 3Dfx und Co. kommen die Skullcaps anrührend altmodisch daher – hier kann sich niemand ernsthaft über überzogene Hardwareanforderungen beschweren. Trotzdem zaubern die niedlichen Animationen ein Lächeln auf mein Gesicht: Das Spiel der tausend originellen Todesarten ist alles andere als todernst. Löblich sind auch die Tutorials, die Einsteiger sicher zu schätzen wissen.

Nach einer Weile wird das positive Bild leider arg getrübt: Der Missionsablauf ändert sich nie, zudem existieren kaum taktische Möglichkeiten, und trotz des Stufenlos-Zooms geht die Übersicht schnell verloren. Ärgerlich auch, daß man nur zwischen den Einsätzen abspeichern kann. Vor vier Jahren hätten mich die Kahlköpfe vielleicht mehr begeistert, aus heutiger Sicht werden sie dagegen nicht mehr so recht in Schwung kommen.

+ Tolles Waffenarsenal
+ Einsteigerfreundlich
− Abwechslungsarm
− Meist unübersichtlich



Skullcaps

Hersteller:	Creative Edge/Ubi Soft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	486DX2, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 62

Adventure für Fortgeschrittene

Dark Side of the Moon



Ein Rätsel! Hab ich dich endlich gefunden, du Schlawiner!

Das 21sten Jahrhundert: Jacob Wright stirbt unter mysteriösen Umständen auf dem Planeten Luna Crysta, und sein Lieblingsneffe Jake macht sich auf den Weg, um dort für ein wenig Aufklärung zu sorgen. Bald wird er eines Mordes beschuldigt und muß immer tiefer ins Innere des Minen-Planeten flüchten, wo er letztendlich die bittere Wahrheit über das brutale Regime herausfindet. »Dark Side of the Moon« präsentiert das Geschehen aus der Sicht Jakes und erstreckt sich über sechs CD-ROMs. Der interaktive Film spult bei jeder Aktion ellenlange Zwischensequenzen mit Schauspielern vor gerenderten Hintergründen ab, freies Bewegen ist nicht möglich. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★★

Dieser miserable Under-a-killing-Moon-Verschnitt begeht gleich mehrere Fauxpas. Bereits nach wenigen Minuten fühle ich mich in der Haut des naiven und schleimigen Jake äußerst unwohl. Das Programm schleift mich gnadenlos durch ruckelig ablaufende Konversationen, an denen ich kaum teilnehmen darf. Die wenigen in dem großzügigen Areal zu findenden Rätsel (Schlüssel sucht Schloß) stellen ein geringeres Problem dar als das Herumirren in den unterirdischen Gängen und das nicht besonders intuitiv gestaltete Interface. Schade um das interessante Sci-Fi-Szenario aus der Feder von Lee Sheldon (Riddle of Master Lu), das wohl von dem Film »Outland« inspiriert wurde.

+ Sci-Fi-Ambiente
- Kaum Interaktion
- Miese Schauspieler

Dark Side of the Moon

Hersteller:	Southpeak
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	20	Komplexität:	60
Steuerung:	20	Multi-Player:	–



Spielspaß: 23

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Pinky & The Brain World Conquest



Pinkys knapp über der Spielspaßwertung liegender IQ reicht für dieses Labyrinth vollkommen aus. (Direct3D)

Während in der populären Cartoon-Serie der clevere Mäuserich Brain an jedem Abend erneut die Weltherrschaft an sich reißen will, muß er (oder sein Sidekick Pinky) in »World Conquest« nur möglichst alle Felder eines bis zu 16 mal 16 Quadrate großen Labyrinths in der vorgegebenen Zeit überqueren. Mauern, Öllachen und weitere Hindernisse erschweren das Fortkommen, dafür schweben hilfreiche Extras wie Bomben oder Springstiefel in der 3D-Umgebung herum. Die Mehrspieler-Möglichkeiten sind da schon ausgefeilter, denn hier verfolgen mehrere (auf Wunsch computergesteuerte) Mäuse das gleiche Ziel.
Ganze 30 Level umfaßt das Spiel, ein integrierter Editor schafft Abwechslung, aber nur für Einzelgänger. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★★

Haben die Programmierer denn noch nie die beiden trotteligen Nager in Aktion gesehen? Statt auf Welteroberungstour zu gehen, müssen sich die Armen wie gewöhnliche Labormäuse in viel zu klein geratenen Labyrinthen abrackern. Das Spielprinzip hat einen gewissen Shareware-Charme, die technische Umsetzung hinkt aufgrund der ungenauen Steuerung doch deutlich hinterher.
Mit Freunden steigt das Stimmungsbarometer an – unverzeihlicherweise fehlt aber ein Splitscreen-Modus ebenso wie das Einbinden von selbstdesignten Leveln in Mehrspieler-Partien. World Conquest wäre höchstens auf dem Grabbeltisch einen zweiten Blick wert.

+ Videoschnipsel aus der TV-Serie
- Äußerst simpel
- Schwammige Steuerung

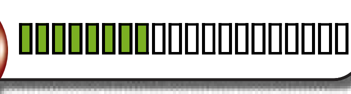
Pinky & The Brain – World Conquest

Hersteller:	Gigawatt/Southpeak
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Modem/ Nullmodem, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	20
Steuerung:	30	Multi-Player:	50





Spielspaß: 40

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Fighter Squadron

The Screaming Demons over Europe

Parsofts letzter Einsatz »A-10 Cuba!« liegt schon zwei Jahre zurück – doch die Programmierer versetzen Sie in ihrer aktuellen Simulation noch viel weiter in die Vergangenheit. Leider geriet diese im Vergleich zur Propeller-Konkurrenz von Microsoft, Jane's und Microprose etwas flügellahm.

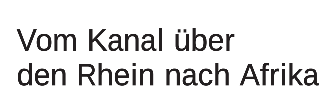


▲ Angriff auf die HMS Exeter: Der schwere Kreuzer ist ein genauso schwerer Brocken und nicht leicht zu versenken. (Direct3D, 800x600)

Auch der Hardcore-Simulationsspezialist Parsoft Interactive hat entdeckt, daß nicht nur moderne Flugzeuge interessante Hauptdarsteller für Computerspiele sind. Daher sitzen Sie bei »Fighter Squadron« im Cockpit von Jagdfliegern und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg, verlassen sich auf Ihre Augen anstelle eines Radars und feuern mit Maschinenkanonen anstelle von selbstlenkenden Raketen.



Treffer! Unterschätzen Sie jedoch nicht die heftige Gegenwehr einer B-17, selbst wenn kein Geleitschutz in der Nähe ist. (3Dfx, 800x600)



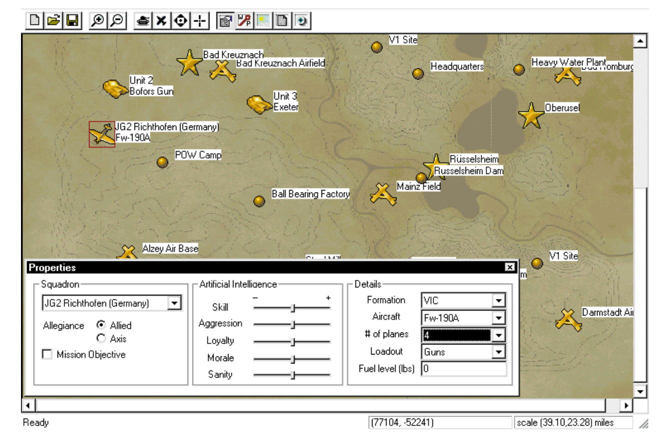
Vom Kanal über den Rhein nach Afrika

Auf Seiten der drei wichtigsten beteiligten Nationen – Amerika, Deutschland und Großbritannien – fliegen Sie in genauso vielen Arealen, nämlich über dem Ärmelkanal, Nordafrika und dem Rheinland. Pro Gebiet warten rund zehn Missionen, die aber zum Teil die gleichen sind eben nur für verschiedene Parteien. So müssen Sie etwa einmal einen beschädigten Bomber sicher nach Hause bringen, anschließend genau dies verhindern. Dafür wählen Sie in einigen Aufträgen, bei welcher Staffel Sie mitfliegen möchten. Dann ändern sich die Anflugrouten und somit die Ereignisse. Außerdem dürfen Sie in einer Handvoll Aufgaben entweder einen Bomber oder dessen Geleitschutz fliegen. Damit erschöpft sich auch die Abwechslung, denn jedwede Dynamik geht den einzeln anwählbaren Einsätzen völlig ab. In einigen Trainingsflügen lernen Sie die Flugzeuge kennen, außerdem gibt es noch Schnellaufträge. Mit einem Missions-Editor können Sie recht mühelos dazu selbst die Geschehnisse bestimmen.

Die simulierten Maschinen stellen pro Land einen Mix aus leichtem und schweren Jäger sowie einem schweren Bomber dar. Für die USA ziehen die P-51 Mustang, die P-38 Lightning und die B-17 Flying Fortress in den Kampf, bei den Briten sind es die Typhoon, die Mosquito und die Lancaster. Auf deutscher Seite sieht es etwas anders aus, da Sie neben der Focke Wulf Fw-190 auch den Düsenjäger Me-262 steuern dürfen. Und als Bomber benutzen Sie die Junkers Ju-88, ein zweimotoriges Flugzeug, das nur leichte Bomben im Schacht mitführte. Schwere Kaliber hängen wie bei einem Jagdbomber unter den Flügeln. In den größeren Vehikeln übernehmen Sie



Gegner lösen sich bei Abschuß in niedliche Einzelteile auf, so wie diese P-38 Lightning, die in Bodennähe ihre starke Beschleunigung nicht so gut ausspielen kann. (Direct3D, 800x600)



Mit dem Editor lassen sich recht detailliert und einfach eigene Missionen erstellen.

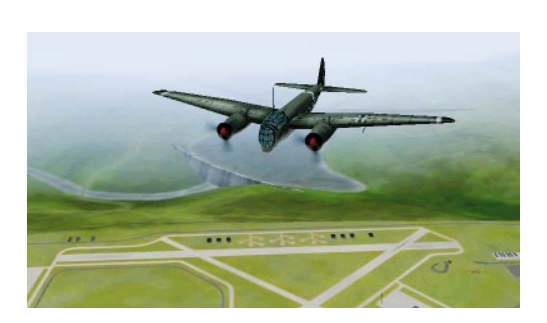
außer dem Pilotensitz nach Belieben den Bombenschützen oder die verschiedenen MG-Schützenpositionen.

Während des Einsatzes dürfen Sie von Flieger zu Flieger springen, Ihren eigenen Vogel übernimmt solange der Autopilot. Ansonsten halten Sie sich an die auf der Karte eingezeichneten Wegpunkte, die Sie weder anspringen können, noch gibt es eine Zeitbeschleunigung. Zuweilen sind Sie also ziemlich lange bis zum Zielort unterwegs. Die Luftkämpfe gestalten sich dabei recht unübersichtlich, da das Verfolgen der anvisierten Gegner nicht so schön wie bei den Konkurrenten gestaltet wurde.

Im Westen nichts Neues

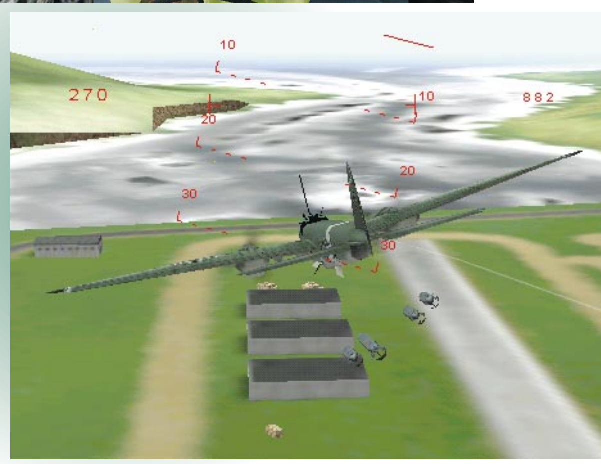
Die gar nicht schlecht gemachten Aufgabenstellungen – mal müssen Sie eine Fabrik bombardieren, in der »schweres Wasser« hergestellt wird, dann eine V1-Fabrik zerstören – werden durch die triste und steril wirkende Spielumgebung beeinträchtigt. Selten sieht man mehr als vier oder fünf Flugzeuge gleichzeitig in der Luft, am Boden finden sich kaum Gebäude oder andere Objekte. Die Engine stellt zwar das Terrain mit seinen Höhenzügen korrekt dar, als sonderlich abwechslungsreich erweist es sich deswegen noch lange nicht. Außerdem können Sie dank der Nebeleffekte auch nicht allzuweit sehen, zumindest haben die Programmierer die Wolken dreidimensional gestaltet. Mittels einer 3Dfx- oder Direct3D-kompatiblen Karte stellen Sie die Auflösung auf maximal 800 mal 600 Pixel ein.

Technik-Tip: Ein 3D-Beschleuniger ist zwar keine Mindestvoraussetzung, aber ohne sollten Sie es trotzdem gar nicht erst versuchen. Die Grafik wird sonst viel langsamer aufgebaut, ein Pentium II mit 350 MHz müßte es dann schon sein. **(mash)**



In Küstennähe finden Sie auch hübsche Staudämme. (3Dfx, 640x480)





Auch als Sturzkampfbomber läßt sich die zweimotorige Ju-88 gebrauchen. Hier bombardieren wir gerade einen Fliegerstützpunkt an der Kanalküste, wobei die schweren, außen hängenden Bomben zuerst abgeworfen werden. (3Dfx, 800x600)

Martin Schnelle ★★★★

Als erstes: Dieses Spiel ist für Einsteiger ungeeignet! Nicht nur, daß das sehr akkurate und hübsche aerodynamische Modell sich nicht vereinfachen läßt – es gibt weder eine Zeitbeschleunigung noch einen anderen Weg, die Flugzeit zu verkürzen. Damit wären wir beim Hauptkritikpunkt: Bei jedem Einsatz müssen Sie die komplette Distanz fliegen, weswegen Sie locker pro Strecke eine Stunde und mehr unterwegs sind. Außerdem geschieht in der Umgebung um Sie herum so gut wie nichts.

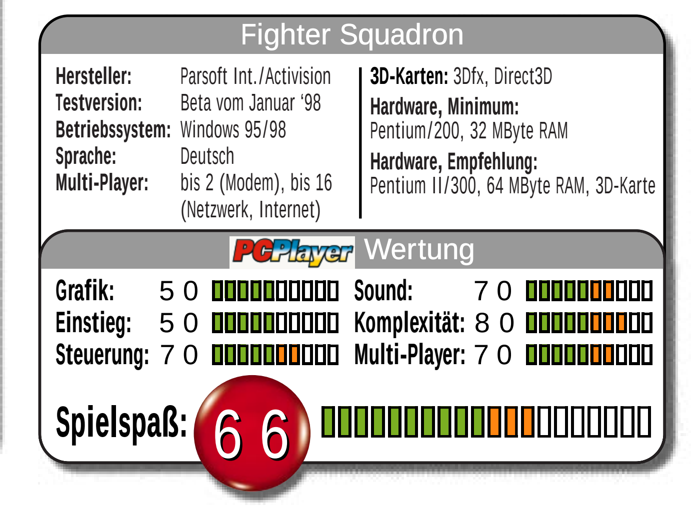
Puristen werden dafür mit einem detaillierten Schadenssystem belohnt, das auch Folgedefekte ermöglicht. Außerdem haben Sie seit Air Warrior 3 endlich wieder die Gelegenheit, einen Bomber zu fliegen. Wem also die Konkurrenz zu simpel war, fliegt hier richtig.

+ Gutes Flugmodell

+ Bomber stehen zur Wahl

– Steriler Luftraum

– Keine Zeitsprungmöglichkeit



Fighter Squadron

Hersteller:	Parsoft Int./Activision
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	50	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 66

Flugsimulation für Einsteiger

Luftwaffe Commander

Nach dem mäßigen Korea-Flieger »Sabre Ace« versucht sich Eagle Interactive nun an einer weiteren historischen Flugsimulation – und scheitert damit dramatisch.

Wie der Name schon vermuten läßt, verfrachtet Sie dieses Spiel genauso wie die Konkurrenten »European Air War« und »World War 2 Fighters« mitten in den Zweiten Weltkrieg. Auf deutscher Seite fliegen Sie in fünf Gebieten jeweils zehn Missionen; die Spanne reicht dabei vom spanischen Bürgerkrieg über die Invasion Frankreichs, dem Kampf über dem Ärmelkanal und dem Rußlandfeldzug bis hin zur Verteidigung Deutschlands in den letzten Kriegstagen. Dazu stehen die beiden Doppeldecker Heinkel He-51 und He-72, vier verschiedene Versionen der Messerschmitt Bf-109 sowie die Me-262 im Hangar. Bei Mehrspieler-Gefechten und den Schnelleinsätzen dürfen Sie noch die britische Spitfire, die amerikanische P-51 Mustang und die beiden aus Rußland stammenden Jagdflieger P-39 und I-16 steuern.



Tja, Pech gehabt: Bomber eins hat gerade versehentlich Bomber zwei abgeschossen, und wir haben Munition gespart. Geschmackloserweise können Sie auch aus Fliegern herausfallende Menschen sehen (links). (Direct3D, 800x600)



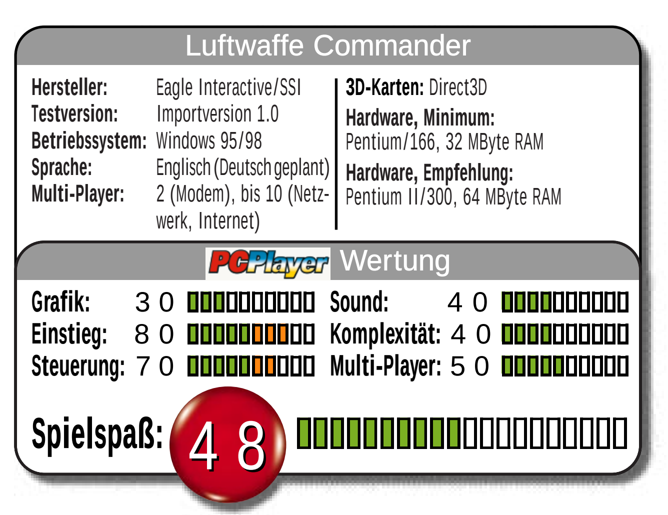
Kleine Stippvisite bei der Queen - die königliche Flak hat allerdings etwas dagegen, deswegen qualmt jetzt unsere Me-109. (Direct3D, 800x600)

Zwischen den einzelnen Wegpunkten können Sie springen, leider verpaßt man durch einen übereilten Knopfdruck gern das Hauptziel. Die Künstliche Intelligenz der CPU-Piloten liegt weit unter dem Durchschnitt, Bomber weichen nicht aus. Die manchmal in respektablen Zahlen auftauchenden Jäger machen von ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit keinen Gebrauch. Flügelleute folgen Ihnen auch bis zum Aufschlag auf dem Boden. Die Optik ist zwar detaillierter als beim aus gleichem Hause stammenden »Ultrafighters« (Test auf nebenliegender Seite), läßt sich aber mit ihren langweiligen Texturen und der geringen Polygonanzahl nur als unterdurchschnittlich bezeichnen. Zumindest gibt es mehrere Schichten zweidimensionaler Wolken, die das Verstecken ermöglichen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★

Die Optik hat Euch verraten: Die Sabre-Ace-Engine wurde nur wenig weiterentwickelt und stellt nach wie vor bloß zweidimensionale Bodenexplosionen dar, Rauchfahnen werden auf dieselbe Weise zusammengesetzt. Die Flugzeuge sind zudem mit Abstand die häßlichsten, die ich seit längerem gesehen habe. Auch das Flugmodell kann etwa das von Fighter Squadron nicht übertreffen, und das Verhalten der anderen Objekte läßt ebenfalls kaum vermuten, daß intelligente Routinen dahinterstecken.
Fliegen Sie beispielsweise in direkter Nähe eines Bombers, interessiert das den Bordschützen des weiter vorn Fliegenden wenig – er schießt trotzdem und putzt so seinen Kameraden an Ihrer Stelle vom Himmel. All das läßt die wenigen guten Seiten wie die zwar nicht dreidimensionalen, aber trotzdem hübsch gemachten Wolken und zuweilen auftauchende größere Flieger-Ansammlungen vergessen: Luftwaffe Commander ist die schlechteste historische Flugsimulation im letzten halben Jahr.

+ Teils viele Flugzeuge am Himmel
- Mäßige Präsentation
- Geringe Künstliche Intelligenz



Luftwaffe Commander

Hersteller:	Eagle Interactive/SSI
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	2 (Modem), bis 10 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	50

Spielspaß: 48

Flugsimulation für Einsteiger

Ultra Fighters



Im Tiefflug zerstören wir eine Hafenanlage. Achten Sie auf die aus nur wenigen Polygonen bestehenden den spitzen Berge im Hintergrund. (Direct3D, 640x480)

Dank umfassender ökologischer Krisen kämpft man in der Zukunft umweltfreundlich: Statt spritfressender Düsentriebwerke benutzen die »Ultra Fighters« Strom, sogar ihre Waffen töten ressourcenschonend. Sie streiten bei den Solomischen Inseln von fliegenden US-Flugzeugträgern aus gegen das böse Zindo-Imperium. Für erfüllte Aufträge gibt's Geld, mit dem Sie sich bessere Kanonen oder gleich ein neues Exemplar der sieben Superleicht-Vehikel leisten können.

Ein Blick auf die technische Seite zeigt sofort, daß hier wieder mal Eagle Interactive (»Luftwaffe Commander«, »Sabre Ace«) am Werk war: Lieblos wurden ewig gleiche Texturen auf die Spitzberge geklatscht, die aus weniger Polygonen bestehen, als ein Pilot Finger hat. Die häßlichen Flieger hängen ziemlich unmotiviert im digitalen Luftraum herum, bis Sie sie in grünen Dampf verwandeln. Das Positive: Diese schlechte Erfahrung kostet nur fünfzig Mark. **(mash)**

Martin Schnelle



Die Designer bei Eagle Interactive mögen sich doch als erstes von ihrer Grafik-Engine trennen, dann sollten sie spannende, actionreiche Missionen anstelle der vorhandenen Langweiler integrieren. So könnte aus der gar nicht schlechten Grundidee der fliegenden Flugzeugträger und elektrisch betriebenen Ultralights ein hübsches Spiel werden. Hier jedoch fliegt man unmotiviert in der Gegend herum, schießt ein bißchen und hofft, daß der Autopilot nicht in einen Berg rast, wie mehrfach geschehen. Zumindest sind Preis und Systemanforderungen niedrig.

+ Geringe Systemanforderungen
- Unsägliche Optik
- Langweiliger Spielverlauf

Ultra Fighters

Hersteller:	Eagle Int./Interact. Magic	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)		

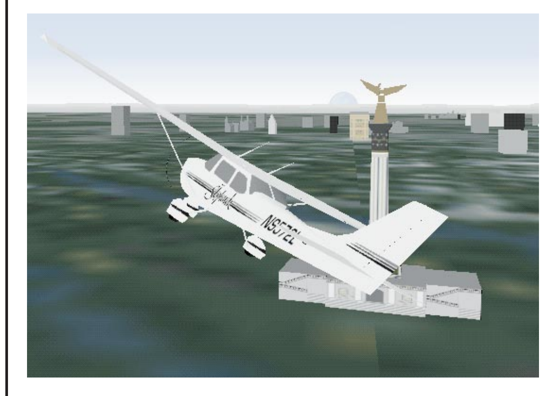
PC Player Wertung

Grafik:	20	**Sound:**	30
Einstieg:	80	**Komplexität:**	20
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 30

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Pro Pilot '99



Über dem Münchener Friedensengel: Gebäude, die mehr als etwa hundert Meter entfernt sind, bekommen erst spät ihre Texturen. (3Dfx, 640x480)

In dieser Neuauflage des zivilen Flugsimulators von Dynamix hat sich im Vergleich zur europäischen Verkaufsversion von »Pro Pilot« wenig getan: Die Cessna Skyhawk 172 R ist nun ganz offiziell anwählbar und muß nicht erst durch einen Eintrag in einer INI-Datei »freigeschaltet« werden; ansonsten gleiten Sie wie gehabt mit fünf weiteren Fliegern inklusive eines Jets über Nordamerika und Westeuropa. Außerdem unterstützt die Grafik-Engine nun 3Dfx-Karten, wodurch die Optik mit der Konkurrenz zumindest aufschließen kann, aber trotzdem deutliche Defizite aufweist. Wolken erscheinen nicht mehr als zweidimensionale Flächen, sondern werden räumlich dargestellt und tragen viel zur Atmosphäre bei. Im Softwaremodus mutieren sie allerdings zu gräßlichen Quadern, die in der Luft hängen. Sierra Deutschland versprach uns jedoch für die deutsche Version Abhilfe. **(mash)**

Martin Schnelle



Um es gleich vorweg zu sagen: Die Änderungen halten sich arg in Grenzen. Die 3D-Wolken mögen in der Hardware-Version einiges hermachen, unter Software schweben dafür schauerlich anzusehende, viereckige Blöcke am Himmel.

Die anderen Verbesserungen betreffen winzige Details, und das Programm ist daher eigentlich eine Neuanschaffung nicht wert. Fairerweise sollte dazu aber erwähnt werden, daß die Amerikaner bisher auf Westeuropa und die Cessna Skyhawk 172 R verzichten mußten.

+ Schöne Wolkenbänke mit 3Dfx
- Umgebung immer noch steril

Pro Pilot '99

Hersteller:	Sierra/Dynamix	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	80
Einstieg:	40	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 69



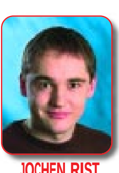
1999 MÄRZ

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


UDO HOFFMANN


JOCHEN RIST


MARTIN SCHNELLE


STEFAN SEIDEL


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	88	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	56
Starcraft: Brood War	Zusatz-CD	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	84
Ultima Online: The Second Age	Rollenspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★	–	–	★★★★	★★★★	122
Quest for Glory 5: Dragon Fire	Adventure	84	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	78
Kurt	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	86
SimCity 3000	Wirtschaftssimulation	80	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	70
Actua Soccer 3	Sport	78	★★★	★★★★	★★★	–	–	★★★★	★★★★	90
Rollcage	Rennspiel	76	★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★	★★★★	112
Mephisto Genius 99	Simulation	75	★★★	★★★★	★★★★	–	–	★★★	★★★★	120
RedJack: Revenge of the Brethren	Adventure	74	★★★★	★★★★	★★★★	–	–	★★★★	★★★★	94
Starsiege Tribes	Action	73	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	116
Worms Armageddon	Action	72	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	110
Biosys	Adventure	69	★★★	★★★	★★	–	★★	★★★	★★★	108
Pro Pilot 99	Flugsimulation	69	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	103
Power Chess 2	Simulation	68	★★★	★★★★	★★★	–	–	★★★	★★★	69
Fighter Squadron	Flugsimulation	66	–	★★★	–	★★★	★★★★	★★★	★★★	100
Extreme G 2	Rennspiel	62	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	96
Skullcaps	Strategie	62	★★	★★★	★★★	–	–	★★★	★★★	98
3D Railroad Master	Simulation	60	★★	★★	★★★	–	–	–	★★★★	124
Lamentation Sword	Rollenspiel	60	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	118
Top Gun Hornet's Nest	Flugsimulation	57	★★	★★	★★	★★★	★★★	–	★★★	66
DSF Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	51	★★	★★★	★★	–	★★	★★★	★★★	93
Mad Trax	Rennspiel	50	–	★★	★★★	★★★	–	–	–	120
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	48	★★	★★★	★★	★★	★★★	–	★★	102
Ruthless.com	Strategie	48	★★	★★	★★	★	–	★★	★★★	114
Snow Wave	Action	45	★★★	★★	★★★	–	★★	★★★	★★	92
Pinky and The Brain World Conquest	Geschicklichkeit	40	★★	★★	★	–	★★★	★★	★★	99
Snowmobile Racing	Rennspiel	33	★★	★★	★	–	★	★★★	★	105
Ultra Fighters	Flugsimulation	30	★	★	★	★★	★★	★★	★★	103
Loco	Simulation	25	–	★★	★★	★★	–	–	★★	124
Hanse 1480: Das Vermächtnis	Wirtschaftssimulation	24	★	★★	★	–	★	★★	★	69
Dark Side of the Moon	Adventure	23	★★	★★	★	–	★	★★	★★	99
Inline Race	Rennspiel	12	★	★	★	–	★	★	★	105

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
FIFA 99	Sport	92	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Half-Life (deutsch)	Action	92	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	12/99
Links LS 99	Sport	92	★★★★★	★★★★★	★★★	–	–	★★★★★	★★★★★	2/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2/99
Falcon 4.0	Flugsimulation	90	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	2/99
NBA Live 99	Sport	90	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	–	★★★★	★★★★★	1/99
Grim Fandango	Adventure	89	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
World War 2 Fighters	Flugsimulation	86	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	1/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	2/99
Fallout 2	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	1/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Action-Adventure	85	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	1/99
Siedler 3	Wirtschaftssimulation	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	1/99
European Air War	Flugsimulation	84	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	12/99
King's Quest 8: Maske der Ewigkeit	Adventure	84	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	1/99
Speed Busters	Rennspiel	84	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	2/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Rennspiel für Einsteiger

Inline Race



Dieser Fahrer freut sich: Das Rennen ist zu Ende.

Bei »Inline Race« stolpern Sie mit einem von acht Rollschuhfahrern, die von drei Freunden der Programmierer in verschiedenfarbigen Klamotten dargestellt werden, durch die Gegend. Fünf Kurse, die typische Rollerblade-Strecken symbolisieren sollen, stehen zur Auswahl. Ihre gewählte Figur rudert blöde mit den Armen, knallt unbeeindruckt vor Wände oder springt auf Wunsch sinnlos in die Höhe. Es gibt vier Spielmodi, in zweien fahren Sie allein (Training, Wettbewerb), in den anderen gegen lediglich einen Computer- oder menschlichen Gegner. **(uh)**

Udo Hoffmann ★

Das Professionellste an diesem Spiel ist die Verpackung. Ich weiß genau, worauf Ari Data damit abzielt: auf völlig überforderte Eltern, die ihrem Sohnemann zum Geburtstag ein Spiel schenken wollen. Die stehen dann beeindruckt vor den Inline Race Müllhalden, die sich überall im Laden türmen, und kaufen unbesehen. Zu Hause halten sie das Ganze womöglich noch für eine tolle Überraschung. Nur Söhnchen wendet sich voll Grausen ab und geht sich lieber woanders verlustieren.
Independent Arts ist aus gutem Grund unabhängig. Ich bedauere nur die Leute, die uns das Computer-Armageddon als tolles Spiel verkaufen müssen. »Endlich geht die Post ab!« geifern sie auf dem Pressetext. »Starke Konkurrenten warten auf die Racer!« verspricht vollmundig das Papier. Klar, die Konkurrenz ist Inline Race unendlich überlegen. Und das Postamt steht auf der Robinson-Crusoe-Insel und wartet auf Freitag.

- \+ Prosaischer Name
- − Wände versperren die Sicht
- − Verunstaltet den Monitor

Inline Race

Hersteller:	Independent Arts/Ari Data
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 2 (an einem PC)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	10	**Sound:**	60
Einstieg:	50	**Komplexität:**	20
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	10

Spielspaß: 12

Rennspiel für Einsteiger

Snowmobile Racing

Mit eisigen Fingern überreicht tief in Alaska ein Programmierer seinem Postboten ein Päckchen: »Hier, das muß so schnell wie möglich zu GT Interactive«, haucht er mit blauen Lippen. Wenig Tage später liegt das Paket auf dem Schreibtisch des zuständigen Produktmanagers.



In Runde eins sehen Sie die vier Gegner noch – später ziehen Sie als erster einsam über den Schnee. (3Dfx, 800x600)

Nicht schlecht, denkt der sich, doch ein paar Features mehr könnten nicht schaden. Denn vier sehr einfache Rennstrecken mit durchschnittlicher Grafik, fünf Schneemobile, die sich nur in der Farbe voneinander unterscheiden, keine Bonuskurse, geheime Abkürzungen oder wechselnde Wetterverhältnisse – das ist nicht gerade ein Kandidat für das innovativste Spiel des Jahres. Doch vergeblich versucht er, den Programmierer zu erreichen: In Alaska tobt ein Schneesturm und hat die Blockhütte des Autors schon unter tonnenschweren Schneemassen begraben. **(ra)**

Roland Austinat 

Na, gehören Sie auch zu den Lesern, die immer erst den Meinungskasten lesen? Dann ist Ihnen leider gerade ein literarisches Kleinod entgangen. Doch wir wollen mal nicht so sein: Ein Spiel, bei dem Sie ohne Übung ab dem zweiten Rennen stets als erster durchs Ziel gehen, motiviert ungefähr so lange wie lustiges Schneemannbauen im Hochsommer. Einziges »Highlight« ist die Musik, die irgendwo zwischen dem Klavier-Geklimpere eines Jerry Lee Lewis und durchschnittlichem Poser-Rock Marke »Europe« aus den 80ern liegt.
Sicher gibt es sonst kein Schneemobil-Spiel, aber eine Halma-Simulation würde deswegen ja auch keinen Gold Player bekommen.

- \+ Schöne Spiegel-Effekte
- \+ Drei Perspektiven
- \+ Leicht beherrschbar …
- − … und daher total öde

Snowmobile Racing

Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	70
Einstieg:	90	**Komplexität:**	10
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 33

Adventure für Einsteiger

Biosys

60 Jahre und kein bißchen weise: Der ungewöhnliche Held von »Biosys« ist kein peitschenschwingender Abenteurer, sondern ein Biologe ohne Gedächtnis, der seit Jahren in einer abgeschiedenen Forschungsstation lebt.



Meinem Freund, dem Baum, geht's gut – nur seine Füße könnten etwas trockener sein.

Die Wüste lebt – vom überkomplexen »SimLife« bis hin zum tranigen »Evolution« wollten schon viele Spiele Entstehung und Entwicklung des Lebens verschiedenster Fauna und Flora simulieren. Doch so richtig hingehauen hat das mit dem gleichzeitigen Spielspaß bislang noch nicht. Einen etwas praktischeren Versuch starteten amerikanische Wissenschaftler vor acht Jahren in der Wüste von Arizona mit ihrem Projekt »Biosphere 2« (siehe Kasten).

»Biosys« spinnt diese Idee weiter – im Jahr 2007 gibt es die von der Subtech Corporation erbaute »Biosphere 4«, eine Station mit fünf verschiedenen, Biomen genannten Ökosystemen. Dort lebt nur eine einzige Person: der sechzigjährige Professor Alan Russell. Sie übernehmen die Rolle des Senior-Grünen, der wie in einem Render-Adventure durch Regenwald und Savanne, einen Ozean, ein Evolutions-Biom und sein schickes Haus streift. Mit diversen Rädchen und Schaltern aktiviert der gute Prof Nebel, Regen, Wind oder Heizungssysteme und studiert an zahlreichen Pflanzen oder den überall versteckten Sensoren die Auswirkungen seines gottgleichen Handelns.

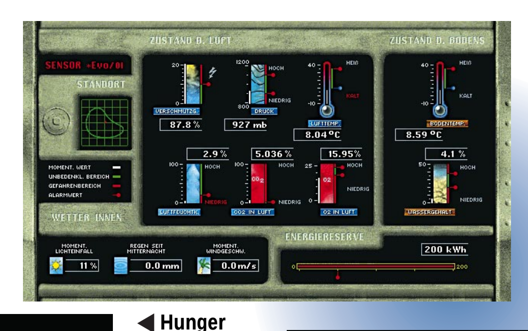
Neben der Umgebungs- darf eine Menschen-Simulation nicht fehlen: Russell sollte seinen am oberen Bildschirmrand angezeigten Zustand im Auge behalten. Hunger und Durst, Hitze und Kälte sowie der Redakteurs-Feind Nummer eins, die Müdigkeit, machen ihm zu schaffen. Zum Glück wachsen in der Botanik eßbare Kostbarkeiten wie Orangen, Bananen oder ein paar Nüßchen. Futtert der gute Professor jedoch eine giftige Wurzel, wird ihm übel, was Sie durch verwischte Sicht und gelegentliche Würgelaute vermittelt bekommen.

All dieses wäre für sich alleine gewiß irgendwie interessant, doch auf die



Dieser Herr trägt keine Früchte, hat zu kalte Blätter und ist schon giftig – Finger weg!

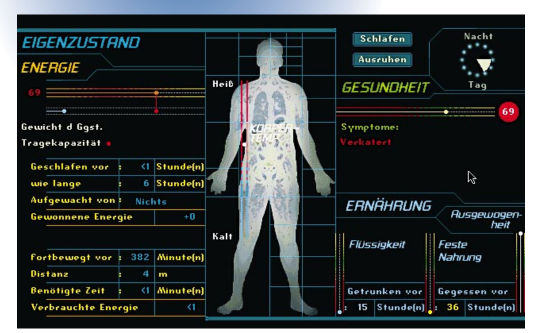
Dauer mächtig öde. Deshalb lassen die Designer Alan Russel zu Spielbeginn ohne Gedächtnis im Regenwald-Biom zu sich kommen. Was macht er dort? Wo will er hin? Die Erklärung folgt schneller, als es ihm lieb ist: Auch in der Zukunft sind die Menschen böse, profitgierig und egoistisch. Das muß Russell beim Betreten des Evolutions-Bioms feststellen. Statt blühender Landschaften weht ihm Rauch und ein fauliges Lüftchen entgegen, und nur wenige Meter vom rettenden Ausgang entfernt entdeckt er eine Leiche. Bei der handelt es sich um Vorarbeiter Mike Abell, der sich mit Alan treffen sollte, um einen irrwitzigen Plan durchzusprechen: Im Auftrag seiner Subtech-Geldgeber soll ein Öko-Disneyland in der Biosphäre entstehen – mit unabsehbaren Folgen für Fauna und Flora, wie man am völlig ruinierten Biom sehen kann. Als digitaler Robin Wood müssen Sie dieses Unterfangen vereiteln. Dazu wandern Sie über Stock und Stein, packen gefundene Gegenstände in Ihr



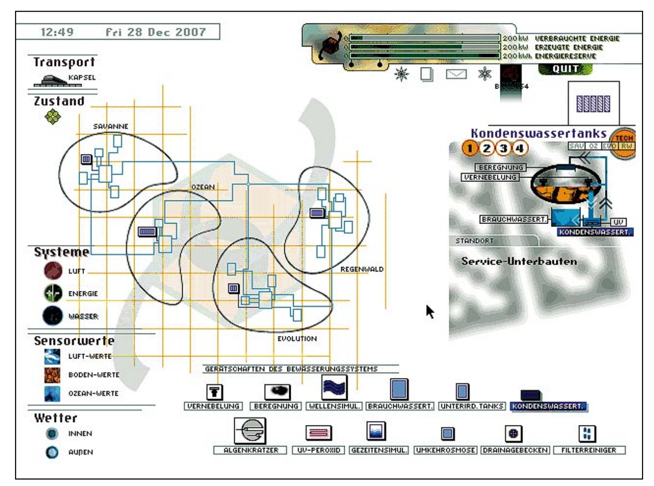
Ist der Urwald gesund …



◀ Hunger ist schlimmer als Fernweh: Zum Glück hat Alan ein paar Büchsen Dosenfleisch daheim.



… freut sich der Mensch – auch wenn in diesem Fall das Evolutionsbiom am Boden liegt.



Das Computersystem der Biosphere 4 gibt Auskunft über die Einzelkomponenten, enthält ein Nachschlagewerk zu Fauna und Flora und natürlich eine E-Mail-Funktion.

Inventar, benutzen sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder und hören sich Aufzeichnungen an, die Ihre Vergangenheit beleuchten. Mit einer Kabinenbahn brausen Sie zwischen den Biomen hin und her, aktiviert wird diese mit unterwegs entdeckten Paßwörtern. Ab und zu lösen Sie auch mal ein Mini-Rätsel, beispielsweise lassen Sie das Wasser aus einem Sumpf ab, um eine Tor-Fernsteuerung zu ergattern. Tips für die Knobeleien gibt's öfters im Schlaf, doch wehe, Sie schlummern nicht zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Dann verpaßt Alan nämlich schon mal einen Hinweis auf das weitere Vorankommen. Ihr langfristiges Ziel ist es, das abgeschaltete Evolutions-Ökosystem wieder in Gang zu bringen und die Ferienlager-Pläne des durchgeknallten Subtech-Bosses Devlin zu durchkreuzen.

Die Präsentation des Geschehens ist Standardware: Sie dürfen sich um die eigene Achse drehen und nach oben oder unten schauen. Die Natur raschelt und zirpt aus allen Ecken, Alan informiert Sie durch Gekeuche, Husten und ähnlich schmackhafte Geräusche über seinen Gesundheitszustand. Leider, leider ist uns während des Tests keine einzige lebende Person über den Weg gelaufen – redefreudigen Spielernaturen bleibt das Prinzip »Laßt Blumen sprechen«. **(ra)**



Windige Sache: Mit solchen Großventilatoren entfesselt Alan ein frisches Lüftchen.

Biosphere 2 – was ist das?

Am 26. September 1991 begann bei Tucson, Arizona, das erste Experiment in der 150 Millionen Dollar teuren »Biosphere 2«, einer Art riesigem Gewächshaus, das von der privaten Gesellschaft Space Biospheres Ventures konzipiert und errichtet wurde. Acht Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler blieben zunächst für zwei Jahre hinter Schloß und Riegel, um sich in den sieben Biomen Savanne, Regenwald, Marschland, Ozean, Wüste, einem landwirtschaftlichen Anbaugebiet und einem Wohnbereich autark zu versorgen. Rund 3800 Tier- und Pflanzenarten sind im futuristischen Kuppelbau mit von der Partie, der 40mal luftdichter als das Space Shuttle und auf 100 Jahre Lebensdauer ausgelegt ist. Die nicht ganz unumstrittenen Forschungsarbeiten der internationalen »Besatzung« konzentrierte sich auf das Verständnis der Ökosysteme, der Umwelterziehung und der Möglichkeit, solche Habitate als Stützpunkte menschlicher Weltraumbesiedlungen einzusetzen. Nach einem zweiten Großexperiment wohnt inzwischen niemand mehr in der Anlage, die heute der Columbia University als Forschungsstation dient. Der ehemalige Wohnbereich ist nun für Besucher offen und eine Ausstellungsfläche. Die »Biosphere 1« gibt es übrigens schon ein paar Tage länger: Damit ist nämlich unser Planet gemeint. Weiterführende Infos finden Sie im Internet unter http://www.columbia.edu/~alt12/bio2.html beziehungsweise http://www.bio2.edu.



Unter der Sonne Arizonas: Die Biosphere 2 befindet sich in der Nähe des amerikanischen Tucson.

Roland Austinat ★★★

Biosys kränkelt an einem zentralen Punkt: Es kann sich nicht entscheiden, was für ein Spiel es am liebsten sein möchte. Für ein Adventure ist die Story zu dünn, gibt es viel zu wenig Puzzles. Für eine Simulation ist es wieder nicht ernsthaft genug. Ich kann nur auf einige wenige Pflanzen klicken und mir deren Status ansehen; ob ich den Wind ein- oder ausschalte, Regen oder Nebel vom Himmel fallen lasse, wirkt sich – wenn überhaupt – nur sehr behäbig aus.

Jetzt ließe sich argumentieren: Stimmt, so ist die Natur ja auch. Mag sein. Aber: Wenn ich Natur live erleben will, schlage ich mich zwei Straßen hinter meiner Wohnung in den Wald, und wenn ich sehen will, wie sich Wasserentzug auf Pflanzen auswirkt, schiele ich kurz mal auf mein Fensterbrett. Als Kurzgeschichte oder TV-Dokudrama wären die Erlebnisse von Professor Russell vielleicht noch minimal spannend, doch so bleibt Biosys ein Fall für Biologen oder experimentierfreudige Zeitgenossen, die sich nicht daran stören, in zwei, drei Tagen das Spielende zu erleben. Denn wenn man sich erst einmal warmgespielt hat, blüht nur kurzzeitig so etwas wie Spielspaß auf.

+ Interessante Grundidee
+ Verschiedene Ökosysteme
+ Komplexe Umgebungen
– Magere Story
– Einsames Umherlaufen

Biosys

Hersteller:	Jumpstart Solutions/Take 2	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Januar '99	Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

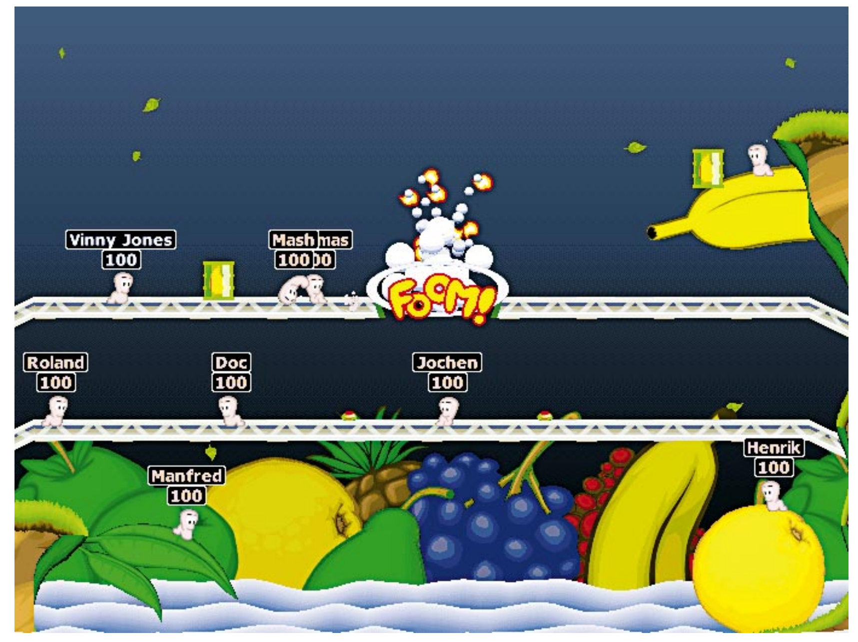
Spielspaß: 67

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Worms Armageddon

Rosa Würmchen segeln durch die Lüfte, sondern hämische Bemerkungen ab und machen sich schwerbewaffnet auf den Weg, die gegnerische Kriechtierarmee zu pulverisieren. Die aggressiven Kampfschleimer sind wieder da.

Mit »Worms Armageddon« robbt nun das mittlerweile zweite Sequel eines Kultspiels heran. Der Urahn »Worms«, Ende 1995 erschienen, machte mit einem einfachen, aber dabei spannenden Spielprinzip auf sich aufmerksam und landete trotz pixeliger Grafik einen echten Überraschungserfolg. Logischerweise folgte zwei Jahre später mit »Worms 2« eine grafisch aufpolierte Fortsetzung. Die Würmchen erstrahlten nun in SVGA-Grafik, der niedlich-spröde Charme des Originals ging dabei jedoch zu einem gewissen Teil verloren. Teil drei knüpft nun an »Worms 2« an und enthält all jene Features, welche bei der Realisierung des Vorgängers nicht mehr untergebracht werden konnten. An der Spielidee hat sich seit dem Original eigentlich nichts geändert. Nach wie vor besteht Ihre Aufgabe darin, Ihre Armee gegen andere Wurmeinheiten in die Schlacht zu schicken.



▲ Rosa Würmchen vor süßen Früchtchen: Die Grafik ist nach wie vor äußerst putzig.

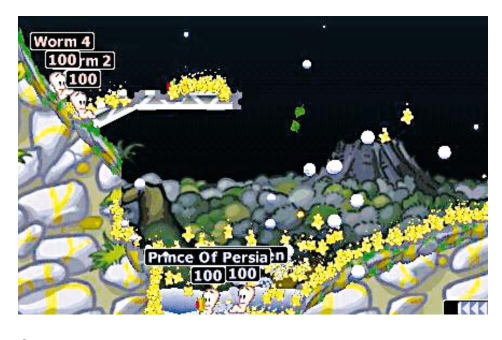




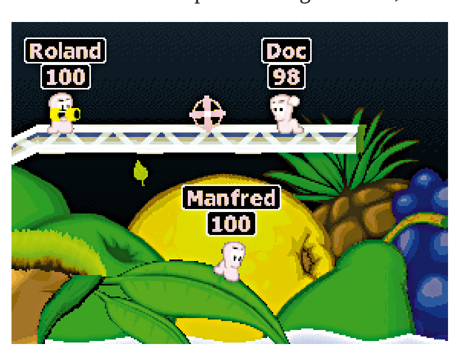
Eine der ziemlich schweren Missionen: Ihre Aufgabe besteht darin, die gegnerischen Würmchen (ganz rechts unten) zu eliminieren.

Bewaffnen Sie Ihre Kriechtiere mit ferngelenkten Raketen, Handgranaten, explodierenden Bananen, Schafen, Gewehren und allem, was das umfangreiche und ungewöhnliche Waffenarsenal sonst noch so zur Verfügung stellt. Abwechselnd haben dann die Würmchen die Gelegenheit, eine Waffe auf einen gegnerischen »Soldaten« abzuschießen. Bei jedem Treffer sinkt die Lebensenergie des feindlichen Wurms. Ist diese aufgebracht, begibt er sich zur ewigen Ruhe.

Einige neue Waffen wurden den Würmchen in die knubbeligen Händchen gelegt. Außerdem werden während des Gefechtes Kisten über dem Spielfeld abgeworfen, die vielfach Zusatzwaffen oder spezielle Fähigkeiten enthalten. Die neuerdings wählbare Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten verbessert den Überblick und erleichtert das Anvisieren der feindlichen Maden. Wem die vorgegebenen Level-Landschaften zu langweilig sind, bastelt sich mit dem Editors eigene Kampfarenen zusammen.

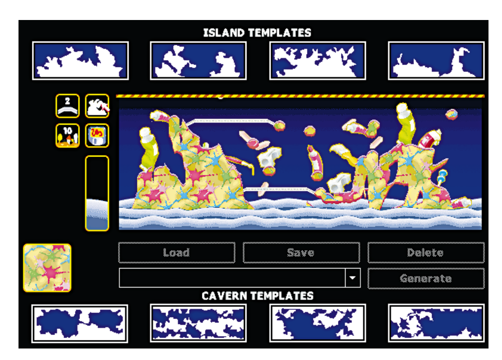


Wird ein Ölfaß beschossen, kann das Ergebnis durchaus verheerend sein.



Jeder Wurm besitzt eine ausgeprägte Mimik.

Am meisten Spaß macht Worms Armageddon, genau wie seine Vorgänger, im Mehrspieler-Modus. Möglich sind Netzwerk- und Internetspiele, letztere werden über das »Wormnet« abgewickelt (ähnlich Blizzards »Battlenet«). Hier treffen sich Spieler aus der ganzen Welt, um ihre Würmerscharen gegeneinander antreten zu lassen. Ärgerlich ist, daß für den Netzwerk-

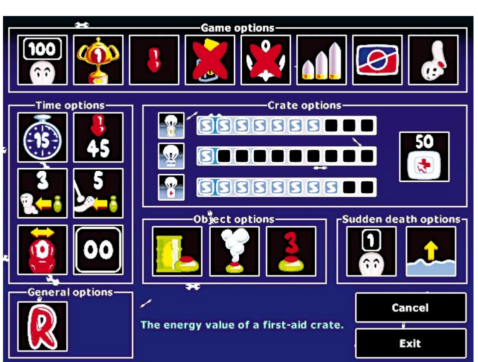


◀ Mit dem Editor können Sie komfortabel abwechslungsreiche Level gestalten, auch das Einbinden eigener Bilder ist möglich.

betrieb sämtliche Beteiligten über eine Original-CD verfügen müssen.

Du, du, nur du allein

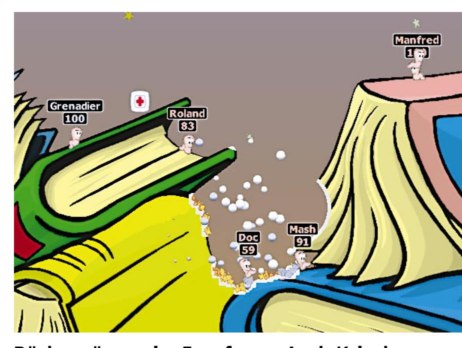
Gegenüber dem Vorgänger wurde diesmal den Solo-Aufgaben mehr Beachtung geschenkt. Im »Basic Traininig« lernen Sie, mit Granaten und Gewehren umzugehen und Bazookas zielsicher einzusetzen. Erst nach erfolgreich bestandenem Grundtraining dürfen Sie sich an die Einzelspieler-Missionen wagen. Waren diese bei den ersten beiden Teilen noch relativ leicht, sind nun strategisches Denken, Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit gefragt. Die Startvoraussetzungen für das eigene kleine Würmchen sind meist recht schlecht (ein Wurm gegen bis zu fünf feindliche Kriecher), und die Waffenauswahl ist begrenzt. Strategisches Denken rückt dadurch stark in den Vordergrund. Haben Sie alle Einzelmissionen lebend überstanden, werden neue Level freigeschaltet. Neben dem Grundtraining und den Missionen wurden noch weitere abwechslungsreiche Freizeitangebote für unterbeschäftigte Kriechtiere geschaffen: Mit einem Super-Schaf fliegen Sie durch die Level und sammeln Bonuskisten ein; Sie führen Zielschießübungen durch, schwingen sich an einem Ninja-Seil von Träger zu Träger oder versuchen, innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viele virtuelle Vögel abzuschießen. Haben Sie sich bei einer dieser Aufgaben als besonders zielsicheres Würmchen ausgezeichnet, gibt's als Belohnung verschiedene Medaillen. Für langanhaltende Motivation ist daher gesorgt, auch wenn der teilweise hohe Schwierigkeitsgrad zeitweise für Frustgefühle sorgt – besonders, da nach jeder nicht bestandenen Aufgabe das Training neu geladen werden muß. Auf einem Pentium/233 ruft dies immerhin satte 30 Sekunden untätiges Warten hervor.



Über das Options-Menü läßt sich Worms Armageddonin nahezu jeder Hinsicht den eigenen Wünschen und Vorlieben anpassen.

Auch »Deathmatches« gegen den Computer sind möglich, der Schwierigkeitsgrad steigt dabei nach jeder gewonnenen Runde an. Nahezu alle wichtigen Parameter des Gameplays lassen sich einstellen. Sie verändern ganz nach Belieben die Zeit, die für einen Spielzug zur Verfügung steht; Sie wählen, wie viele Lebenspunkte Ihre »Soldaten« besitzen, und Sie entscheiden sich, ob eine Computerarmee vielleicht mit Ihnen kooperieren soll. Mit welchen Waffen und in welcher Menge Ihre Kriechtiere den Gegnern auf die rosa Pelle rücken, liegt ebenfalls ganz in Ihrem Ermessen.

Den Würmchen wurden neue Sprachfiles verpaßt, die sie während des Gefechts lautstark von sich geben, außerdem hat man elf neue Audio-Tracks eingebaut, die für musikalische Abwechslung während der Kampfaktionen sorgen. **(st/uh)**



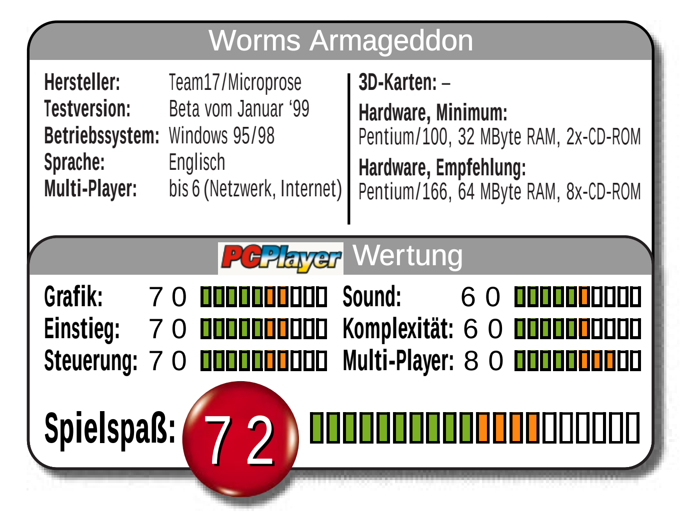
Bücherwürmer im Fegefeuer. Auch Kriechtiere sollten in Bibliotheken nicht mit dem Feuer spielen. Die Rot-Kreuz-Kisten ermöglichen aber eine schnelle Heilung.

Udo Hoffmann ★★★★

Zugegebenermaßen habe ich diese spezielle Form des Wurmbefalls schon immer gemocht. Worms Armageddon sieht schick aus, die Würmchen pulsieren lebendig vor sich hin und zeigen deutliche Evolutionserscheinungen, wenn man sie mit ihren Kollegen aus dem ersten Teil vergleicht. Bei sämtlichen Aktionen veranschaulichen nette Animationen das »Gefühlsleben« der Kriechtiere, bei einem kranken Wurm sind sogar leise Nieser zu vernehmen. Auch wenn es nicht gerade tierlieb erscheinen mag: Die Freude über eine gutgezielte Bazooka, die genau jenen Wurm trifft, der mein Team schon die ganze Zeit getriezt hatte, kann ich kaum verhehlen. Die Solo-Missionen bieten zwar für eine Weile Spielspaß, die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger sind jedoch insgesamt gesehen gering, weswegen ein Kauf nur wahren Worms-Fans empfohlen werden kann – oder Spielern, die noch keinen der drei Teile besitzen.

Seine wahre Stärke entwickelt Worms Armageddon im Mehrspieler-Modus. Es macht einfach mörderischen Spaß, die Wurm-Armee des Kollegen unter Beschuß zu nehmen und sich die hinterlistigsten Aktionen auszudenken, um seinen Kriechtierchen die Lebensenergie zu entziehen.

- \+ Niedliche Würmchen
- \+ Herausfordernder Solo-Modus
- \+ Extrem Multiplayer-geeignet
- – Lange Ladezeiten
- – Keine großen Neuerungen



Worms Armageddon

Hersteller:	Team17/Microprose	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Januar '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/100, 32 MByte RAM, 2x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 64 MByte RAM, 8x-CD-ROM
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 72

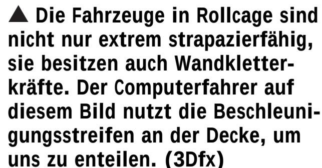
Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Rollcage

Warum dieses Spiel »Rollcage« heißt, wird ziemlich schnell ersichtlich. Alles platt walzenden Stahlkäfigen steht so ein Name gut.

Werfen wir doch mal einen Blick in den Duden, dergleichen kann der Allgemeinbildung niemals schaden, und man wirkt dabei immer so gescheit. Wie wird dort das Stichwort »Panzer« erklärt? Wir haben uns darunter, so das Standardwerk, ein »Kampffahrzeug mit fester Hülle« vorzustellen. Von Rädern, die an dieser festen Hülle befestigt sind, ist nirgendwo die Rede. Und doch wäre diese Ergänzung dringend notwendig, spätestens nach eingehender Beschäftigung mit dem Rennspiel »Rollcage«, »Rolltank« hätte als Name auch gepaßt.




▲ Die Fahrzeuge in Rollcage sind nicht nur extrem strapazierfähig, sie besitzen auch Wandkletterkräfte. Der Computerfahrer auf diesem Bild nutzt die Beschleunigungsstreifen an der Decke, um uns zu enteilen. (3Dfx)

Mit Brachialgewalt

Auf den ersten Blick wirken die Fahrzeuge in Rollcage gar nicht so ungewöhnlich. Flache Flundern, die an den Seiten gewaltige Räder haben, na und? Aber warum scheppert es immer so würdevoll, wenn man mit ihnen vor einen Baum knallt? Und wo ist der Baum hin? Plattgefahren! Das erklärt diese seltsamen Aufprallgeräusche; ein Rollcage wiegt mindestens seine 20, 30 Tonnen und walzt alles nieder, was nicht niet- und nagelfest ist: Häuser, große Felsen, Container und dergleichen mehr. Je länger die Rennen dauern (und in einer Art »24 Stunden von Le Mans«-Modus können Sie bis zu 50 Runden gehen), desto urwüchsiger wird die Rennstrecke. Wo einstmals stolze Bagger standen, befinden sich dann lodernde Flammenberge.

Aber der Wagen hat mehr als nur einen Trick drauf. Zeig' uns doch mal deinen Kletterdrang! Brav. Sie sehen, er hat seine Reifen mit einer Art Haftmittel besprüht. Ist seine Geschwindigkeit hoch genug, kann er an Schrägen und sogar Decken entlangfahren. Das erweist sich oft als äußerst vorteilhaft: Wo sich zum Beispiel der Boden wellt, ist die Decke flach. Am Boden hüpft man tölpelhaft über die Hügel, an der Decke überqueren Sie das Hindernis leicht und locker. Oder Sie erreichen die blauen Beschleunigungsstreifen, die das Ungetüm auf unchristliche Geschwindigkeiten katapultieren. Aber Vorsicht. Nur durchtrainierten, wendigen Rollcages, von Meisterhand gesteuert, gelingen diese schwierigen Manöver unfallfrei. Anfängern sei deshalb angeraten, erst einmal auf herkömmliche Art zu pilotieren. Auch so lassen sich Rennen gewinnen.



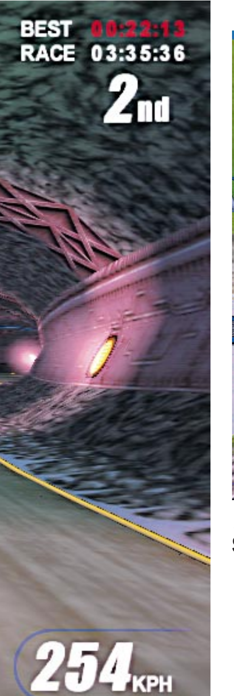
(1) Die Rollcager hinterlassen gern rauchende Ruinen an Stellen, wo vorher hübsche Häuser standen, … (3Dfx)



(2) … mit Lenkraketen oder Stromschlägen machen sie sich zusätzlich das Leben schwer. (3Dfx)

Noch mehr Tricks

Extra Nummer drei, das man aber auch aus anderen Rennspielen kennt, sind verschiedene Boni, die manchmal von kleinen Ufos auf die Strecke gebeamt werden. Bis zu zwei können aufgenommen und verwendet werden. Experten kennen das vorhandene Sammelsurium zur Genüge: Raketen, Verlangsamungsstrahlen oder Blitzschläge belästigen die Konkurrenz, Turbos nützen dem eigenen Fortkommen. Alle Extras sind grafisch schön gemacht und lassen sich sinnvoll einsetzen. Scha-





▲ Sehen Sie sich mal den Gegner links im Bild an. An ihm können Sie ermessen, wie flach die Wagen sind. (3Dfx)



Bei Deckenfahrten müssen Sie schwindelfrei sein. (3Dfx)

de ist aber, daß ihre Kräfte erst zu erkennen sind, nachdem man sie aufgesammelt hat. Vorher sehen alle gleich aus.

Vierte Eigenheit: Es ist den Wagen völlig egal, ob sie mit ihrer Ober- oder der Unterseite die Straße berühren, beide sind identisch. Sehr geübte Piloten – und das meinen wir auch so – tricksen deshalb gern, zum Beispiel an Steilhängen: Dieser endet abrupt, anstatt aber vorher hinunterzufahren, düsen die Rollcages einfach drüber, fliegen ein wenig durch die Luft und landen mit ihrem vormaligen Dach auf der Straße. Das kann schneller gehen als das übliche Manöver. Schwindelfrei müssen diese Teufelskerle allerdings sein.

Das Rennsystem

Neben einem Trainingskurs dürfen Sie sich in einem Arcade- und einem Ligaspiel bewähren. Es gibt zunächst drei Ligen mit zehn Strecken. Fahren Sie gut, können sich bis zu 18 Kurse auftun, außerdem erhöht sich im Spielverlauf der Schwierigkeitsgrad. Die Strecken sind durchdacht und abwechslungsreich. In manchen gilt es, gewisse Wendemarken zu erreichen, Sie müssen dann mit Gegenverkehr rechnen. Andere spalten sich auf oder verbreitern sich. Links ist dann der normale Kurs, rechts die tiefe Grube, aus der man sich bei einem Fehler erst mühsam wieder herausarbeiten muß.

Sechs Wagen mit unterschiedlichen Eigenschaften (Beschleunigung, Grip und so weiter), die auch alle leicht anders aussehen, werden je nach Geschmack gewählt. Entscheiden Sie sich für Leon, den Fahrer des grauen Rollcage, haben Sie ein sehr ausgewogenes Fahrzeug; andere sind teuflisch schnell, laufen dafür aber auch leicht aus dem Ruder. **(uh)**



Rollcage ist mit insgesamt vier Splitscreen-Modi gut ausgestattet. (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★★

Rollcage ist eins von jenen Spielen, die mit der Zeit immer besser werden. Die PlayStation-Ähnlichkeit verschreckt zunächst. Das Programm besitzt zwar eine hohe Auflösung, das gewohnte 3D-Karten-Filtering aber wollte sich einfach nicht einstellen. Und wenn die Reifen qualmen, grinst einen die Konsole noch unverschämter an. Dann bilden sich läppische Nebelschleier, die zum Rest der Grafik überhaupt nicht passen.

Die Liste der Vorzüge ist aber viel länger. Neben den ungewöhnlichen Fahrzeugen, die an den alles vernichtenden Jaggernaut (wenn auch mit etwas Klebstoff an den Füßen) alter Sagen erinnern, ist das Fahrgefühl aller Ehren wert. Erst Übung macht den Meister, im Anfängermodus ist der ganze Waffenkram noch irrelevant, später wird ihr Einsatz wichtiger. Daß ich es nicht mag, wenn ich immer mit Vollgas durch die Gegend donnern kann, ist aufmerksamen Lesern bereits bekannt. Und, äh, also: bei Rollcage geht das auch nicht. Wer sich in den letzten Monaten noch nicht sattgefahren hat, sollte zugreifen. Ein nettes Spiel.

+ Einzigartige Fahrzeuge
+ Wirkt durchdacht
+ Langzeitspaß
− Teilweise sehr niedrige Auflösung
− Kein Rückspiegel

Rollcage

Hersteller: Psygnosis
Testversion: Beta vom Januar '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: bis 2 (Modem, Null-Modem), bis 4 (PC), bis 6 (Netzwerk)
3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/166, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 76

Strategiespiel für Profis

Ruthless.com

Als Boß eines Computerunternehmens kämpft man stets um Marktanteile und versucht, die Konkurrenz dabei kräftig einzuseifen. Die Hauptspielfläche wird aus vielen bunten Feldern gebildet, die mit unterschiedlichen Farben die Marktanteile der konkurrierenden Unternehmen symbolisieren. Sie sollten sich bemühen, möglichst viele dieser Quadrate zu erobern, denn jedes generiert pro Runde einen bestimmten Umsatz. Zusätzlich errichtet man Gebäude, in denen unterschiedliche Abteilungen wie Marketing oder Verwaltung angesiedelt werden. Mittels zahlreicher Befehle, Intrigen und krimineller Aktivitäten vergrößern Sie den Gewinn. Ein wichtiger Faktor sind allerdings zusätzlich die persönlichen Fähigkeiten des Managements und die Qualität der entwickelten Produkte. Neben einer als Endlosspiel aufgebauten Kampagne gibt es sechs Szenarien mit Einzelzielen. Abhängig vom Erfolg steigt oder fällt der Aktienwert Ihres Unternehmens an der Börse. **(tw)**



So sehen also Marktanteile aus.

Thomas Werner



Unser Martin ist eingefleischter Tom-Clancy-Fan, aber selbst er wollte mit dieser Wirtschaftssimulation nichts zu tun haben, für die der Erfolgsautor immerhin mit seinem Namen wirbt. Zugegeben, die abstrakte Visualisierung wirtschaftlicher Vorgänge hat einen gewissen Reiz, auch wenn alles zunächst wie ein hochkomplexes Brettspiel wirkt. Leider wird man sowohl vom unzureichenden Handbuch als auch von der Benutzerführung ziemlich hängengelassen und braucht viele Stunden, bis man erste Erfolge erringt.

Die wenigen Szenarien und die auf Dauer ein wenig eintönige Kampagne verstärken das Gefühl, daß hier die Umsetzung einer originellen Idee kräftig in die Hose gegangen ist. Allenfalls einige übereifrige BWL-Studenten könnten ihre Freude daran haben, die konfusen Spielregeln herauszufinden.

+ Origineller Ansatz
- Sehr abstrakt
- Schwerer Einstieg

Ruthless.com

Hersteller:	Red Storm Entertainment
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	20	**Sound:**	30
Einstieg:	30	**Komplexität:**	80
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 48



Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

Starsiege Tribes

Bevor die stählernen Kampfkolosse aus »Starsiege« über die Monitore stapfen, bringt Dynamix mit der gleichen Grafik-Engine dieses reine Mehrspieler-Produkt auf den Markt. »Starsiege Tribes« verbindet eine 3D-Ballerei mit taktischen Elementen.

Das fünfte im »Earthsiege«-Universum angesiedelte Sierra-Spiel beschreitet einen ungewöhnlichen Weg: Ging es in der Mech-Simulation »Earthsiege 1« samt Nachfolger sowie in den beiden Strategiespielen »Missionforce: Cyberstorm« und »Cyberstorm 2: Corporate Wars« noch um die HERCs, mußten diese riesigen Stahlkolosse nun schwerbewaffneten Fußsoldaten im 3D-Shooter-Gewand weichen. Aber ein handelsüblicher Shooter ist Tribes deswegen noch lange nicht ...



▲ **Nimm das! Je nach Entfernung und Kampfsituation eignen sich die Waffen unterschiedlich gut. Im direkten Nahkampf jedenfalls ist die Chaingun eine Wucht. (3Dfx, 800x600)**

Taktik siegt

Da sich die vier Stämme Blood Eagles, Diamond Sword, Starwolf und Children of Phoenix keine HERCs leisten können, müssen sie sich mit speziellen Kampfanzügen befehden. Die gibt es in drei Sorten, vom leichten Gefechtsanzug bis hin zum schweren Mini-HERC. Fliegen können sie damit auch, da sie mit Triebwerken ausgerüstet sind. Jedes Gerät hat Vor- und Nachteile. Während Sie mit leichtem Gepäck hoch und weit fliegen sowie ziemlich schnell sind, bewegen sich die dick gepanzerten Kameraden nur langsam, können dafür aber auch mehr und schwerere Waffen mitnehmen, etwa einen Mörser. Darüber hinaus haben Sie grundsätzlich einen Blaster, der wie das Triebwerk von der sich selbst regenerierenden Anzug-Energie gespeist wird und somit immer funktioniert. Dann finden Sie eine Plasmakanone und ein Maschinengewehr, außerdem ein Gerät, das magnetisch geladene Scheiben abfeuert, die immensen Schaden anrichten. Eine weitere interessante Pistole entzieht Ihrem Feind alle Energie.



Lord Maroj steht mitten im Zielfadenkreuz unseres Disk Launchers. Von hinten wird er aber auch unter Feuer genommen. (3Dfx, 640x480)

Von der Kommandantenkonsole aus orientieren Sie sich, geben Wegpunkte vor und sehen Gegner, die sich im Bereich der eigenen Sensoren befinden.



So sehen wir unsere Gegner am liebsten: Ein gezielter Schuß mit der Plasmakanone, und er ist nicht mehr. (3Dfx, 800x600)

Damit Sie auf den einige Quadratkilometer großen Gefechtsfeldern nicht stundenlang unterwegs sind, dürfen Sie mehrere Arten von Fahrzeugen benutzen. Da gibt es einmal mit Raketen bewaffnete Scouts, dann leichte Transporter, auf denen noch zwei Kollegen mitfliegen können, und schlußendlich ist da noch eine schwere Ausführung, die Platz für vier Soldaten bietet. Sie verfügt zwar über eine gute Panzerung, bewegt sich aber ziemlich träge. Sie können diese fliegenden Gleiter natürlich kom-



In der eigenen Basis dürfen Sie auch deren Geschütztürme übernehmen. (3Dfx, 800x600)

plett abschießen, zielen Sie jedoch nur auf die Besatzung, dürfen Sie ihn sogar selbst benutzen. In der Basis ergänzen die Teams ihre Munition und kaufen neue Waffen im Austausch gegen alte, je nach Vorgabe. Gleiches gilt für die Schweber.
Die Basis wird von automatischen Kanonen geschützt, die nach unterschiedlichen Prinzipien arbeiten. Manche benutzen Bewegungsmelder, andere sind auf die Sensoren angewiesen, die im Feld herumstehen. Diese lassen sich mit der richtigen Ausrüstung stören und auch vernichten. Wer in der Basis an der Kommandokonsole ist, kontrolliert die Batterien auf Wunsch direkt selbst. Es lassen sich zusätzliche Geschütze aufstellen, die auf jeden Gegner schießen. Diese sind aber wie die übrige Ausrüstung nicht in unbegrenzter Menge erhältlich.
Der interessanteste Aspekt dürfte allerdings der Kommandant sein. Können Sie sich mit Ihren Kameraden auf einen Befehlshaber einigen, setzt dieser daraufhin Wegpunkte für die einzelnen Teammitglieder fest. Er kann zudem mit einem Markierungslaser ein Ziel anleuchten, das dann von Mörserträgern aus der Deckung heraus unter Feuer genommen wird. Dazu sollten Sie, wie in der Realität, Ihrem Kommandanten vertrauen. Doch wie lernt man jemanden kennen, der sich tausende Kilometer entfernt aufhält?

Online nicht allein

Dynamix unterhält auf dem firmeneigenen Server einen IRC-Chat, über den Sie Kontakt zu anderen Leuten durch Chatten aufnehmen, also direktes Eintippen von Nachrichten über die

Die verschiedenen Spielmodi

Modus	Beschreibung
Capture the Flag	Jedes Team hat bei seiner Basis ein Flagge und versucht, diejenige des Gegners zu stehlen und zum eigenen Stützpunkt zu bringen. Wer das am häufigsten schafft, gewinnt.
Capture and Hold	An bestimmten Stellen des Spielfeldes sind Schalter, die betätigt werden müssen, um etwa Geschütztürme unter die eigene Herrschaft zu bekommen. Für jeden Ort, der kontrolliert wird, gibt es Punkte.
Defend and Destroy	Ziel ist es, die Basis des Gegners auszuschalten, bevor der es mit der eigenen tut.
Find and Retrieve	Über das Spielfeld sind Gegenstände verteilt, die zur Basis gebracht werden müssen. Wer das als erster schafft, gewinnt.
Deathmatch	Gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: entweder jeder gegen jeden oder Team gegen Team. Wer die meisten Abschüsse hat, gewinnt.

Tastatur. Darüber hinaus finden Sie auf der Website http://www.tribesplayers.com neben vielen Informationen zum Spiel mehrere Nachrichten-Foren.
Sobald Sie eine Internet-Verbindung haben und Tribes starten, zeigt Ihnen das Programm sämtliche auf der Welt laufenden Server an, inklusive der Ping-Rate (Schnelligkeit der Verbindung) und des laufenden Spielmodus. Per Doppelklick steigen Sie dann einfach in eine laufende Partie ein, es sei denn, sie ist mit einem Paßwort gesichert (machen nur wenige), oder die maximale Zahl der Spieler wurde erreicht – das können Sie aber schon vorher aus dem Menü ablesen.
Zum Redaktionsschluß war noch nicht bekannt, ob Sierra diesen Titel auch in Deutschland veröffentlicht. Wenn nicht, bleibt Ihnen nur der Gang zum Importhändler. **(mash)**



In manchen Missionen steigen Sie in Flieger ein wie dieser mit Raketen bewaffnete Scout. (3Dfx, 640x480)

Martin Schnelle ★★★★

Kein Zweifel, Starsiege Tribes macht eine Menge Spaß, vor allem, wenn Sie einen Server finden, dessen Mitglieder tatsächlich im Team spielen. Während der Testphase waren mehrere Dutzend Server zu jeder Tages- und Nachtzeit offen, so daß sich immer eine Gelegenheit zum Spielen fand. Trotzdem liegen hier auch die großen Nachteile, denn allein ist Tribes nicht sehr lustig, auch nicht mit mehreren Mitspielern. Interessant wird es erst ab mindestens zehn oder zwölf Leuten.
Gerade hierzulande haben Sie also nicht nur die Kosten für das Produkt selbst, sondern müssen noch die Online-Gebühren (Provider und Telefongesellschaft) dazurechnen, was sich ganz schön läppern kann. Sind Sie hierzu bereit, erwartet Sie ein reizvolles und ungewöhnliches 3D-Actionspiel.

+ Interessanter Taktik-Aspekt
+ Viel los auf den Servern
– Macht nur mit vielen Leuten Spaß

Starsiege Tribes

Hersteller:	Dynamix/Sierra
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	3Dfx (OpenGL geplant)
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 16 MByte RAM, 28.8er-Modem
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 57.6er-Modem

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Stabilität:	90

Spielspaß: 73

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Lamentation Sword

»Diablo« im Tageslicht: Ein Klon des Erfolgstitels läßt den Spieler ganze Landstriche von zahllosen Dämonen befreien.

Als digitaler Beweis, daß in Korea nicht nur Autos gebaut, sondern tatsächlich auch Spiele entwickelt werden, könnte »Lamentation Sword« durchaus herhalten. Die bislang noch nicht im PC-Unterhaltungsbereich aufgefallene deutsche Firma Lomax Software entdeckte das Programm und sicherte sich gleich die Exklusivrechte, um uns Europäern mit diesem fernöstlichen Rollenspiel zu beglücken. Die Grafik erinnert übrigens deutlich an die asiatische Heimat der Programmierer – und das soll absolut kein Werturteil sein.

Die Hintergrundgeschichte ist genauso unkompliziert gestrickt wie das ganze Spielprinzip: Satan und seine Dämonen machen die Gegend unsicher und rücken immer mehr in Richtung einiger abgeschiedener Dörfer vor. Nur drei Recken sind tollkühn genug, sich dem schwefligen Geschmeiß in den Weg zu stellen und dem gehörnten Widerling Saures zu geben. Der Spieler übernimmt die Steuerung des Trios und führt es durch eine Vielzahl von Landschaften, in denen es nur so von Monstern wimmelt. Bei den unvermeidlichen physischen Auseinandersetzungen klickt man die niederzumachenden Gegner einfach an, und schon prügeln die Kämpfer mit ihren Waffen automatisch auf die Bösewichte ein. Später ist der Einsatz von Magie essentiell, leider kostet ein guter Zauber reichlich Mana. Besiegte Kreaturen hinterlassen oft Geld oder Gegenstände, doch auch in manch einer Kiste verbergen sich Fläschchen mit Lebensenergie oder Waffen.

In den Dörfern lassen sich überzählige Ausrüstungsgegenstände verscherbeln und neue Waren erwerben. Zudem liefern Gespräche mit den Bewohnern kleine Informationen, und eine Hexe ist beim Erweitern der magischen Fähigkeiten behilflich. Verbunden sind die Dörfer mit Teleportern, die allerdings zunächst einmal auf beiden Seiten aktiviert werden müssen. Daher läßt es sich anfangs nicht vermeiden, zu Fuß durch die Wildnis zu tapern. Die Landschaftsabschnitte sind jeweils ungefähr gleich groß, und an ihren Rändern befinden sich Ausgänge in Form von Wegweisern, die zum Verlassen angeklickt werden müssen. Im Laufe des Spiels verbessern sich die Fähigkeiten der unerschrockenen Streiter, und Sie stoßen bis in die sogenannte Unwirkliche Welt vor. **(tw)**



Mancher Kampf wird erst durch Magie so richtig heiß.

In den Dörfern begegnet man einigen Bewohnern.

Thomas Werner ★★★

Es lebe das Vorurteil: Lamentation Sword wirkt wie ein koreanisches Auto – solide Verarbeitung, mäßiges Design, kleine Macken und keine echten Innovationen. Die Verwandtschaft zu Diablo merkt man dem Spiel deutlich an, leider ist es nicht so spaßig wie das Vorbild. Die Gradlinigkeit des Monsterverdreschens wird durch die drei Partymitglieder zu sehr verwässert. Schon bei konventionellen Kämpfen fällt es schwer, die Personen richtig zu positionieren, noch heikler wird es dann beim Zaubern. Bevor man den gewünschten Charakter und Zauberspruch ausgewählt hat, sind die Helden oft schon dahingeschieden.

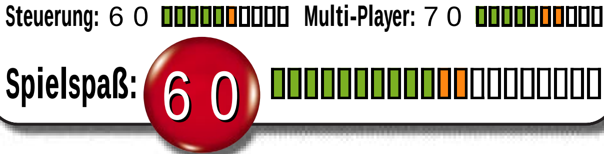
Es gibt zwar einige nette Kleinigkeiten und Extras, durch die etwas Abwechslung in die Kampforgien kommt, doch reicht dies nicht aus, um längerfristig zu motivieren. Wo bei Diablo trotz zufallsgenerierter Unterwelt noch Entdeckeratmosphäre aufkommt, langweilen die sehr einfallslos gestalteten Landstriche der asiatischen Konkurrenz. Immerhin zeigt Lamentation Sword, daß die Entwickler gewisse handwerkliche Fähigkeiten haben – und das ist mehr, als man von den meisten deutschen Programmierern behaupten kann.

+ Zahllose Kämpfe
+ Charakterentwicklung
– Partymitglieder schwer handhabbar
– Konventionelle Story
– Wenig Abwechslung

Lamentation Sword

Hersteller:	TriggerSoft/Lomax Software	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Januar '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM
Multi-Player:	bis 8 (Internet, Netzwerk, Modem)	

PC Player Wertung



Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 60

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Mad Trax



Der bläuliche Schimmer verrät es: Dieser Wagen wird im Moment von einem Energieschild geschützt. (3Dfx)

Mal wieder in die Zukunft mit »Mad Trax«. Obwohl es gar nicht so verrückt zugeht, wie der Titel andeutet. Statt dessen fahren wir mit acht lediglich grafisch unterschiedlichen Vehikeln über sofort verfügbare Rennstrecken. Alle besitzen schöne Lichteffekte, aber auch stark aufpoppende Gebäude. Eine weitere Gemeinsamkeit ist ihre triste Gestaltung. Mal hüpft man ein wenig über Hügel, mal versucht man, auf einer schmalen Erhöhung zu bleiben, mehr passiert nicht. Bis zu sieben Computergegner wollen neben Ihnen den Sieg und scheuen nicht davor zurück, dafür vier verschiedene Extrawaffen einzusetzen. **(uh)**

Udo Hoffmann



Mad Trax erinnert mich irgendwie an das Werk eines zu artigen Musterschülers: Technisch sehr begabt und fingerfertig wirkt die Geschichte, aber irgendwie steril und bar jeder eigenen Idee. Das wirkliche Leben hat der Mann nicht kennengelernt und konnte deshalb nur imitieren, was er bei seinen Lehrern abgeschaut hat. Klar, die Grafik ist gut, und die Wagen lassen sich passabel steuern. Aber weit und breit kein Grund, um sich länger mit dem Spiel zu beschäftigen. Neben dem völlig langweiligen Streckendesign unterliegt das Spiel außerdem dem Kardinalfehler der mangelnden Rasanz. In aller Ruhe sehe ich die Kurve kommen, steuere nach rechts und esse zwischendurch mein Brötchen weiter. Wer nie ein Rennspiel sah, wird begeistert sein. Alle anderen lächeln dem Programmierer anerkennend zu und beschließen insgeheim, ihn so schnell nicht wieder zu besuchen.

- \+ Gute Lichteffekte
- \+ Fahrverhalten okay
- − Absolut uninspiriert
- − Langweilig

Mad Trax

Hersteller:	Rayland/Project 2	**3D-Karten:**	3Dfx, Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 2 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	40
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	40



Spielspaß: 50

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Mephisto Genius 99



Die Trainertips sind mal mehr, mal weniger hilfreich

Die »Mephisto«-Serie gehört zu den dienstältesten Schachprogrammen überhaupt. Auch für die neueste Variante »Mephisto Genius 99« hat Chefprogrammierer Richard Lang wieder ein paar Verbesserungen ausgebrütet. Neben einer mit 230 000 Meisterpartien bestückten Datenbank fallen insbesondere 13 digitale Gegner auf, die den Spielstil ihrer realen Vorbilder imitieren: So treten Sie wahlweise gegen Weltmeister wie Fischer oder Kasparov an. Die restlichen Features vom optionalen 3D-Brett über Trainer- und Analysefunktionen bis hin zu beliebig modifizierbaren Gegnern kennt man samt und sonders bereits von den Vorgängern. **(md)**

Manfred Duy



**In vielerlei Beziehung gleicht das neueste Teufelchen seinem gleichnamigen Vorgänger wie ein Bauer dem anderen. Die Spielstärke ist nach wie vor enorm, und natürlich findet der kundige Schachfreund wieder einige neue Eröffnungsvarianten. Die Bedienung ist ebenfalls nicht zu tadeln und die Präsentation wie gewohnt gleichermaßen spartanisch und zweckmäßig.
An der prächtigen erweiterbaren Datenbank sollte sich die Genre-Konkurrenz gar ein Beispiel nehmen. Aber ausgerechnet die wichtigste Neuerung mit den 13 digitalen Weltmeistern enttäuscht etwas, denn diese spielen leider alles andere als großmeisterlich. Fachkundige Schachrecken dürften jedenfalls keine großen Probleme damit haben, selbst vermeintliche Cracks wie Kasparov kühl lächelnd vom Brett zu fegen.**

- \+ Hohe Spielstärke
- \+ Erweiterbare Datenbank mit 230 000 Meisterpartien
- − Trainertips teilweise schwach

Mephisto Genius 99

Hersteller:	NBG	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	386 AT, 4 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1/95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 2 (Play by E-Mail)		

PC Player Wertung

Grafik:	20	**Sound:**	10
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	20

Spielspaß: 75

GOLD PLAYER

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Ultima Online: The Second Age

Mit »Ultima Online« hat Origin den Begriff Multiplayer neu definiert. Nun ist endlich die lang erwartete Erweiterungs-CD »The Second Age« verfügbar. Ist das die nächste Revolution?

Seit September 1997 loggen sich täglich tausende Rollenspieler in einen der mittlerweile 14 Server von Origin (OSI) ein, um »Ultima Online«, das gewaltigste Multiplayer-RPG aller Zeiten, zu spielen. Unzählige Bugs und schlechter Support haben die Online-Besessenen nicht davon abhalten können – zumindest hierzulande – Monat für Monat Unsummen für exorbitante Telefonkosten hinzublättern. Warum?

Der Hauptgrund für die hohe Langzeitmotivation von Ultima Online (UO) dürfte für die meisten vermutlich nicht einmal das Spiel selbst sein, sondern die Interaktion mit mehreren tausend menschlichen Mitstreitern. Es entwickeln sich Freundschaften, und man geht schon allein deshalb online, um seine Zeit mit ein paar guten Kumpels zu verbringen. UO ist dafür quasi nur die Plattform.

Was im Spiel passiert und wie es sich entwickelt, wurde fast ausschließlich in die Hände der Menschen vor den Monitoren gelegt. OSIs dürftige Beteiligung am Geschehen, etwa in Form von Quests, ist zwar immer wieder Grund für Beschwerden, doch genau das übt andererseits auch einen großen Teil des Reizes aus. Insofern ist UO kein Spiel im herkömmlichen Sinne, sondern tatsächlich etwas völlig Neues. In der Konsequenz fehlen auch vergleichende Maßstäbe, an denen sich der Titel messen läßt.



Dieser Terathan Matriarch war besonders unfreundlich. Das muß bestraft werden.

Was ist neu?

So komplex UO auch sein mag, irgendwann ist man als Spieler der ersten Stunde dann doch schon einmal über jeden Stein in Britannia gestolpert. »Ultima Online: The Second Age« (T2A) schafft hier endlich Abhilfe, denn OSI hat damit einen komplett neuen Kontinent auf die Beine gestellt.

Dort befinden sich nur zwei kleine Städte, und die ganze Landmasse ist wesentlich wilder und exotischer angelegt als Britannia. Das spornt die Abenteuerlust an und erfordert im Kampf teilweise auch andere Strategien. Abenteurer treffen auf bisher unbekannte Monster wie die Zyklopen oder die Terathans und kämpfen sich durch neue Dungeons. Doch vor allem bietet T2A den alten Hasen wieder Raum zum Erkunden und hilft, die



Die Titanen schlagen zu wie Mike Tyson und sind außerdem noch mächtige Magier.

Thema Telefonkosten

Wer an dem krampfhaften Verlangen leidet, wegen UO täglich mehrere Stunden ins Internet zu gehen, sieht sich sehr bald mit einem großen Problem konfrontiert: der Telefonrechnung. In den USA ist es schon lange üblich, für Ortsgespräche niedrige Pauschalen zu zahlen, womit sich dieses Problem in Wohlgefallen auflöst. Nun endlich gibt es auch in Deutschland erste Entwicklungen in diese Richtung:

1. Seit dem 23. Dezember 98 bietet Mobilcom einen Internetzugang an, für den Sie von 19 bis 7 Uhr wochentags und am Wochenende rund um die Uhr inklusive der Telefonkosten monatlich nur 77 DM aufbringen müssen. Schwachpunkt: Die Verbindung ist noch oft überlastet und daher recht langsam.
Info: www.tomorrow.de/rahmen_mobiltom.html

2. Ab März will Mobilcom sogar eine monatliche Pauschale (29 DM) für Ortsgespräche einführen. Allerdings gilt dieses Angebot nur für Gespräche unter Mobilcom-Kunden. Wenn Sie eine andere Gegenstelle anwählen, zahlen Sie 9,5 Pfennig pro Minute; für bestimmte Telefonate auf die Telekom zurückgreifen können Sie auch nicht, da Sie voll auf Mobilcom umsteigen müssen. Doch immerhin ist es ein Anfang, an dem sich die übrigen Telefonbetreiber sicher orientieren werden.
Info: www.mobilcom.de/

Überbevölkerung Britannias etwas einzudämmen.
Wenn man genau hinsieht, haben sich die Entwickler gerade bei der Erschaffung neuer Monster allerdings nicht übermäßig viel Mühe gegeben. Bis auf wenige Ausnahmen wurde einfach altbekanntes Getier zum Beispiel mit einer neuen Farbe und geringfügig modifizierten Fähigkeiten bedacht.

Wo sind die Verbesserungen?

Auch am Client, dem Hauptprogramm, wurden einige Änderungen vorgenommen. So mußten die Spieler zur Verständigung untereinander bisher auf externe Programme wie ICQ oder IRC zurückgreifen. Bei T2A hat OSI nun einen Chat-Client integriert, der die unkomplizierte Kommunikation ermöglichen soll. Allerdings haben sich die meisten Spieler inzwischen an ICQ oder IRC gewöhnt und werden daher kaum zu dem weit weniger leistungsfähigen Client von UO wechseln. Für Neueinsteiger ist dieses Goodie schon eher interessant. Ebenfalls neu ist das verbesserte Optionsmenü, denn nun sind Sie endlich im Stand, fast alle Funktionen direkt im Spiel zu



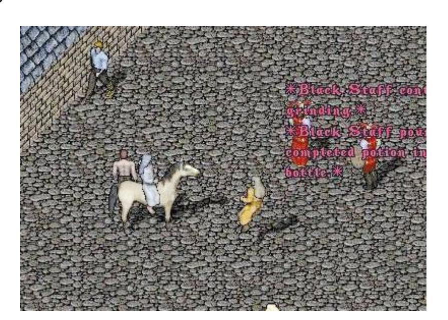
Obwohl sie sich nur in der Farbe von den alten Monstern unterscheiden, sehen diese Exemplare beeindruckend aus.



Die Übersetzungsfunktion: Ursprünglich sagte der Amerikaner: »surpassingly accurate of weakness, 15 charges« bei der Beschreibung eines magischen Bogens.

ändern, was bisher nur durch Editieren der Datei »uo.cfg« möglich war. Die lustigste Neuerung ist aber eindeutig die Übersetzungsfunktion von T2A. Dieses Feature ist nett gemeint, doch hat sich OSI damit nun wirklich nicht mit Ruhm bekleckert. Selbst wenn man ignoriert, daß viele Spieler gravierende Probleme mit der Stabilität von UO haben, wenn die Übersetzungsfunktion nicht vollständig deaktiviert ist, werden Sie angesichts der Leistungen des Utilities höchstens in lautes Gelächter ausbrechen (siehe Screenshot oben). Auch die sogenannten Tooltips schalten Sie nach einiger Zeit am besten einfach aus. Hierbei handelt sich um Einblendungen, die bei ruhigem Cursor Informationen zu dem anvisierten Gegenstand liefern. Halten Sie den Mauszeiger über eine Tür, so informiert Sie ein Kasten darüber, daß diese mit Doppelklick zu öffnen ist – lebenswichtig ... Das ist in bestimmten Fällen vielleicht für Neueinsteiger ganz interessant, doch auf Dauer bloß noch nervig.


(Moritz Menzel/md)



Ohne die Erweiterung hat man den Eindruck, als würde dieser Spieler schweben ...



... mit T2A erkennen Sie das Reittier unter dem Spieler.

Moritz Menzel ★★★★★

Zu Beginn war ich etwas enttäuscht, da sich das Leben in T2A kaum von dem in Britannia unterscheidet, auch die Änderungen am Client lassen mich nicht gerade euphorisch an die Decke hüpfen. Doch für bahnbrechende Neuheiten (neue Skills etwa) war T2A nie vorgesehen, denn OSI beeinflußt und verbessert (meistens jedenfalls) das Spiel ohnehin fortlaufend durch Updates über den Login-Server.
Stattdessen bietet T2A zunächst einmal mehr Platz zum Atmen. Das überfüllte Britannia ist zwar groß, doch für die Spieler der ersten Stunde bot es kaum noch eine Herausforderung. In T2A finden Sie neue Monster und Dungeons sowie lustige Neuheiten wie die Reittiere »Ostards«, mit einem Wort: Abwechslung. UO-Spieler können beim Upgrade schon allein deshalb ohne Bedenken zugreifen, da es bei OSI inklusive Shipping nach Deutschland für etwa 20 Mark (knapp 13 Dollar) zu haben ist. Und alle Newbies erwerben mit dem Vollprodukt Ultima Online: The Second Age ein aufgewertetes, noch komplexeres Spiel als das originale UO.

+ Upgrade ist sehr preiswert
+ Erweiterung der überfüllten Welt
+ Das Vollprodukt ist wegweisend
– Keine wichtigen Neuerungen
– Diverse Bugs

Ultima Online: The Second Age

Hersteller:	Origin/Electronic Arts
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch/mehrsprachig
Multi-Player:	Nur online; mehrere tausend Spieler gleichzeitig auf jedem Server
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM, Internetzugang
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 32 MByte RAM, Internetzugang

PC Player Wertung

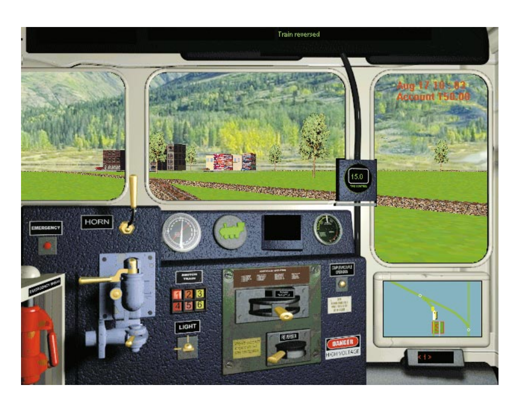
Grafik:	70	**Sound:**	50
Einstieg:	60	**Komplexität:**	100
Steuerung:	70	**Stabilität:**	60

Spielspaß:



Simulation für Fortgeschrittene und Profis

3D Railroad Master



Sie finden sich im Führerstand einer Diesellok wieder.

Nun bietet sich die Gelegenheit, einen Kindheitstraum nachzuholen: Sie dürfen im Führerstand einer amerikanischen Diesellok Platz nehmen und in 20 Szenarien Aufträge ausführen. Die Strecken erinnern von ihrer Gestaltung her an Modelleisenbahnanlagen, sind jedoch ausgesprochen komplex. Ihre Aufgabe ist es, unter Zeitdruck an verschiedenen Stellen Fracht aufzunehmen und zum Bestimmungsort zu transportieren. Dazu ist es notwendig, kräftig zu rangieren sowie Wagen an- und abzukuppeln. Weichen werden per Knopfdruck umgelegt, und der Zug rumpelt realistisch über die Gleise. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

Vorweg eine Warnung: Dieses Spiel ist in erster Linie etwas für Eisenbahnfans. Noch nie ist mir eine derart akkurate Simulation des Lokführer-Daseins untergekommen, und wenn ich nur meinen privaten Geschmack zum Maßstab genommen hätte, wäre die Wertung sogar noch höher ausgefallen. Die Aufträge verlangen höchste Konzentration, um beispielsweise nicht einen Bahnübergang zu passieren, ohne vorher ein Warnsignal zu geben. Rangiert wird, daß es für den Fan nur so eine Freude ist, und der stets vorhandene Zeitdruck würzt das Ganze noch. Gewünscht hätte ich mir, auf realistischeren Strecken statt oft bloß im Kreis zu verkehren, und auch die Aufstellung des Fahrplans hätte etwas einfacher gestaltet werden können. Zudem darf man sich nicht von der zweckmäßig-schlichten Grafik abschrecken lassen.

+ Herausfordernde Aufträge
+ Eisenbahnfans werden es lieben …
− … und Autofanatiker hassen
− Veraltete Grafik

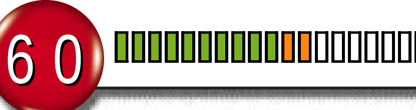
3D Railroad Master

Hersteller:	Abracadata	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	40
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 60



Simulation für Einsteiger

Loco

Wer Lego noch aus der Kindheit kennt, wird sich ungläubig die Augen reiben: Was einst mit einfachen Plastikbausteinen begann, hat sich inzwischen zu einem eigenen Universum fortentwickelt, das von Raumstationen, Rittern und elektrischen Eisenbahnen bevölkert wird. Da dies noch immer nicht modern genug zu sein scheint, gibt es nun Lego-Software. Beim vorliegenden Produkt darf der Nachwuchs Züge über selbstverlegte Schienen fahren lassen, Straßen bauen und Häuser plazieren. Mit der Zeit tauchen winzige Einwohner auf, die den Befehlen des Spielers gehorchen und gemäß seinem Wunsch über die Straßen schlendern. Im Postamt lassen sich Postkarten an fiktive Personen erstellen und verschicken – eine witzige Antwort kommt im Handumdrehen. **(tw)**



Außer Schienen können auch Straßen und Häuser gebaut werden.

Thomas Werner ★★

Das Packungsbild mit dem schnittigen Lego-Schnellzug vermittelt noch so etwas wie Dynamik, doch dieses Versprechen wird nicht eingelöst. Zwar darf der Spieler wild in der Gegend herumklicken, Weichen verstellen und Postkarten schreiben, doch wird selbst den Jüngsten rasch ein Anreiz fehlen. Ohne Ziel läßt es sich nämlich viel besser mit Legosteinen herumbasteln, zumal ein kleiner, realer Bausatz sogar beiliegt. Die Präsentation ist – trotz der gewohnten Lego-Optik – nicht das Wahre: Alles ist so fitzelig geraten, daß man mit der Nase fast am Monitor klebt.
Die Bedienung empfinde ich ebenfalls als nicht kindgerecht, zumindest sollte der Sprößling schon zur Schule gehen, aber dann machen ihm andere Computerspiele bereits mehr Spaß. So wird Lego nur schwer neue Geschäftsfelder erobern.


+ Lego-Aufmachung
− Kaum Spielanreize
− Zu umständlich für Kinder

Loco

Hersteller:	Intelligent Games/ Lego Media	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 9 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	40
Einstieg:	60	**Komplexität:**	30
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 25

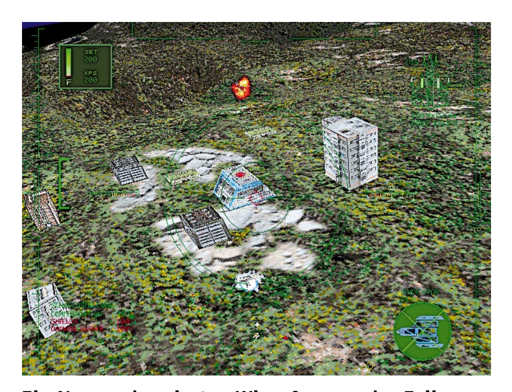
Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Hersteller Novitas läßt diesen Monat seine erste Kompilation des »Pepper Packs« in die Händlerregale schlüpfen. Doch zuvor gewähren wir Ihnen einen Einblick in diese Spielesammlung und beglücken Sie darüber hinaus wieder einmal mit den topaktuellen Budgettiteln.

Pepper Pack 1

Drei Titel unterschiedlichen Genres schlummern in Pepper Pack Nummer eins. Die Rede ist vom Weltraum-Actionspiel »Wing Commander 4«, dem Fußballmanager »Hattrick« und dem Endzeit-Strategiespiel »Krush Kill 'n Destroy«, kurz KKND.



Ein Novum des vierten Wing-Commander-Teils waren die Kämpfe auf Planetenoberflächen

Wing Commander 4

Das Weltraumspektakel schlechthin, welches mittlerweile bereits beim fünften Teil angelangt ist, läßt Sie in bester »Kampfstern Galactica«-Manier durchs Weltall düsen. Die Grafik präsentiert sich im SVGA-Gewande, da sich seinerzeit 3D-Beschleunigerkarten höchstens in teuren Workstations wohlfühlten. In den Missionen beharken Sie nicht etwa Bösewichte der Sorte Kilrathi, sondern haben Ärger mit den sogenannten Grenzweltlern, die sich von der Konföderation loseisen wollen. Das Konföderierten-Schiff »Lexington« schickt Sie per Hyperjump zum Krisenherd mitsamt den alten Kollegen Blair und Maniac. Dort fliegen Sie Einsätze gegen die rebellierenden Grenzweltler, wobei sich diese im späteren Verlauf als unschuldig herausstellen. Außerdem bekommen Sie im Anfangsstadium des Spiels das Angebot, als Mitglied der Grenzwelter-Gemeinde Ihr weiteres Dasein zu fristen. Doch mehr sei an dieser Stelle nicht verraten. Wing Commander 4 ist gleichzeitig das Hauptargument zum Kauf des Pepper Pack 1. Alleine deswegen lohnt es sich, die 30 Mark zu berappen, sollte der



Titel noch nicht im heimischen Spielearchiv schlummern.

Hattrick

Mit Hattrick liefert Novitas' einen Fußballmanager mit, der immerhin schon stattliche dreieinhalb Jahre auf dem Buckel hat. Anno '95 verleitete uns das verwaltungslastige Spiel zu einer Wertung von 78 Prozent. Hattrick präsentiert sich übersichtlicher als der Bundesligamanager ´98 aus dem Konkurrenzlager, da es nicht derart zahlenlastig ausgelegt ist - daher ist es das passende Produkt für Fans, die einen Einblick in die wirtschaftliche Seite des Fußballsports gewinnen möchten. Ihre Aufgabe besteht darin, den eigenen Verein von der Regionalliga bis hinauf zur Bundesliga zu führen. Optionen wie Sponsoren- und Talentsuche stehen ebenso wie der Stadionausbau oder die Etat-Verwaltung auf der Tagesordnung.

KKND

In Krush, Kill 'n' Destroy, dem 1997 erschienenen Echtzeit-Strategiespiel von Melbourne House, kämpfen zwei Parteien ums nackte Überleben nach dem atomaren Inferno. Sie entscheiden sich entweder für die Mutanten oder schenken Ihre Führungsqualitäten der »Unterirdischen«-Sippe. In beiden Fällen stehen Sie vor derselben Aufgabe: die gewaltsame Kontrolle über das leider nur noch knapp vorhandene schwarze Gold. Jenes Öl nämlich ist Zahlungsmittel und garantiert über die Herrschaft des Planeten.

Im Vergleich zum ersten »C&C«-Teil bietet KKND sogar eine Verbesserung in Form von mehreren gleichzeitig auszuführenden Bauaufträgen. C&C-Niveau erreicht der Titel zwar nicht, kann aber als nette Dreingabe des Pepper Pack gesehen werden und bietet durchaus längerfristigen Spielspaß.

(jr/mash)

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Might & Magic Compendium	Might & Magic 1-5, Heroes of Might&Magic-3-Video	Ubi Soft	90 Mark	★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
Croc	Actionspiel	03/98	Tandem/Aldi	17 Mark	★★★★
Schleichfahrt	Actionspiel	12/96	Blue Byte	30 Mark	★★★★
Extreme Assault	Actionspiel	06/97	Blue Byte	30 Mark	★★★
Need for Speed 2	Rennspiel	12/97	Tandem/Aldi	17 Mark	★★★★★
Robo Rumble	Echtzeit-Strategie	08/98	Topware	30 Mark	★★★
This means war	Strategiespiel	02/96	Microprose	30 Mark	★★
Incubation	Runden-Strategie	11/97	Blue Byte	30 Mark	★★★★
SimCity 2000	Wirtschaftssimulation	03/94	Tandem/Aldi	17 Mark	★★★★★
Die Siedler 2	Wirtschaftssimulation	04/96	Blue Byte	30 Mark	★★★
FIFA 98	Sportspiel	01/98	Tandem/Aldi	17 Mark	★★★★★
NBA Live 98	Sportspiel	01/98	Tandem/Aldi	17 Mark	★★★★★

Pepper Pack 1 – Facts

- Hersteller: Novitas
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 30 Mark
- Hardware: Pentium/200, 32 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Befriedigend
- Klasse: Befriedigend

Klassiker der Spielegeschichte



Dunkel war's, der Mond schien helle: Bereits 1992 demonstrierte eine Spukhaus-Begehung von Infogrames, wie die Zukunft des Action-Adventures aussehen würde.

Es gibt diese historischen Momente, deren Tragweite einem sofort bewußt ist: die Berliner Mauer fällt, Eintracht Frankfurt steigt wieder in die Bundesliga auf und so weiter. Doch es ereignet sich auch vieles, dessen wahre Bedeutung erst Jahre später deutlich wird. Jeder als »moderne Kunst« firmierende Blödsinn kann nachträglich zum heißbegehrten Relikt aufsteigen, sofern der Schaffende ausreichend lange tot ist. Und im Medium Computerspiele gibt es visionäre Programme, deren innovative Elemente auf Jahre hinaus ein ganzes Genre prägen. Beim Test von »Alone in the Dark« in PC Player 2/93 mäkelten wir angesichts einiger unfairer Spieldesign-Nuancen die Gesamtwertung auf 77 herunter (»Die Puzzles reißen keine Grabsteine aus«). Erst sechs Jahre später dämmert uns, welchen Meilenstein Infogrames damals vorgelegt hatte. Das Action-Adventure brach mit gängigen Inszenierungskonventionen. Heutzutage geht jedes PC-Spiel, dessen Helden sich nicht aus Polygonen zusammensetzen, zum stillen Schämen in den Keller. Doch als uns Frédérick Raynal und sein Team Ende 1992 mit dieser Technik ein Spukhaus erforschen ließen, war der Sprung ins dreidimensionale kalte Wasser sensationell. Immerhin reden wir von einem Zeitalter, in dem ein 386er-Prozessor als heißer Flitzer angesehen wurde. Auch wenn der Detailreichtum der Alone-Zombies noch zu wünschen übrig ließ, brachte uns die Geschmeidigkeit der Animationen zum Staunen. Während der Held durch einen Raum ging, wurde je nach Position automatisch zwischen verschiedenen Kameraansichten umgeschaltet. Wer zuletzt »Grim Fandango« oder »Return to Krondor« gespielt hat, weiß um den hohen Aktualitätsgrad dieses Inszenierungsstils.



▲ Vor knapp sieben Jahren überraschte der Gruselkrimi mit innovativen Perspektiven und Polygon-Charakteren.



Alone in the Dark 2 litt unter zu vielen und zu schweren Kämpfen.

Alone in the Dark war nicht nur ein Hingucker, sondern nahm auch einige spielerische Trends vorweg. Das Programm erschien in der Spätblütezeit herkömmlicher Grafik-Adventures. Point-and-click-Klassiker von LucasArts und Sierra dominierten die Charts, doch Alone in the Dark setzte auf die direkte Tastatursteuerung des Helden. Gefundene Gegenstände konnte man im Inventar bunkern und später benutzen. Held Edward ergriff zudem diverse Waffen und kämpfe sich durch die Schar untoter Gegner. Damals alles sehr exotisch, doch genau diese Geschmackssorte dreidimensionaler Action-Adventures ist enorm en vogue. Auf meinem Remake-Wunschzettel steht jedenfalls ein upgedatetes »Alone in the Dark 2000« ganz oben. Denn schon die 92er-Urversion war bemerkenswert gruselig: Wenn klirrendes Fensterglas oder ächzender Dielenboden vom Nahen eines Unholds kündeten, hatte die Gänsehaut Hochsaison.

(Heinrich Lenhardt/md)

Fortsetzungs-Fluch

Alone in the Dark hätte eigentlich der Auftakt zu einer atemberaubenden Serie sein können. Doch statt kontinuierlich Technik und Design zu verbessern, ging es in den beiden Fortsetzungen mit der Spielbarkeit stetig bergab. Weitere originelle Ideen suchte man vergeblich, was sicher auch daran lag, daß Chefdesigner Frédérick Raynal stiften ging. Der Alone-Macher hatte genug gute Gründe: »Man sagte mir: Für den Nachfolger hast du nur ein Jahr Zeit. Er wird sich verkaufen, weil es Teil zwei ist. Obendrein bekam ich keine Tantiemen«, verriet er in einem Interview, das in PC Player 6/98 erschien. Also gründete Frédérick Adeline Software, wo sein Action-Adventure-Klassiker »Little Big Adventure« entstand. Dieses Kreativteam ist der PC-Welt indes verlorengegangen; Sega kaufte den Laden auf, um dort Software für seine Spielkonsolen entwickeln zu lassen.



Frédérick Raynal war der kreative Kopf hinter Alone in the Dark.

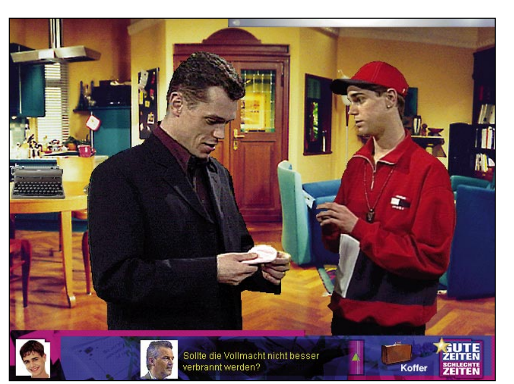
Alone in the Dark

- ▶ Erstveröffentlichung: 1992
- ▶ System: PC
- ▶ Hersteller: I-Motion/Infogrames
- ▶ Historisch wertvoll, weil ...: ... die Grusel-Atmosphäre heftig knisterte und die Grafiktechnik ihrer Zeit weit voraus war.

BIZARRE Anwendungen

Schicksals-melodie

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Am spannendsten ist unser möglichst lang anhaltender Lebensweg zum Friedhof, auf dem wir hoffentlich mehr erleben werden als nur viele Folgen deutscher Seifenopern.



Die wunderbaren Dialoge brauchen sich in ihrem Tiefgang nicht hinter der Fernsehserie zu verstecken.

Ein letztes Mal blickt Ludwig XVI. auf die Menschenmenge herab, die ihm einst huldigte und seinen anspruchsvollen Lebensstil finanzierte. Einige Augenblicke später separiert ein Beil den Kopf vom Leib, und die begeisterten Zuschauer jubeln ob des gelungenen Kunststücks.

Zwanzig Meter vor dem Ziel passiert das Unglaubliche: Der rechte Fuß der Läuferin knickt beim Aufsetzen um, sie strauchelt und kollidiert mit ihrer Bahnnachbarin. Gehirnerschütterung. Noch bei der Qualifikation hatte Sie fast den Rekord gebrochen. In den Abendnachrichten möchte kein Sender auf den tragischen Fehltritt verzichten.



Welcher Lebenslauf gehört zum Schauspieler und welcher zur Serienfigur?

Soll sich Ricky vor seinem Date mit Natalie einen Dreitagebart stehen lassen oder doch lieber ohne Gesichtsbehaarung erscheinen? Als er zum Rasierapparat greift, halten Millionen von deutschen Teenagern den Atem an.

Bewegende Schicksale von Menschen, die allesamt »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« hinter sich haben. Doch nur Ricky und seine Freunde schafften es, daß man ihren Problemen eine tägliche Fernsehsendung widmete. Sie bevölkern ein Universum voll mit coolen Typen und Models, die sich gegen das Tragen von Pelzen einsetzen. Ihre fesselnden Erlebnisse flimmern inzwischen nicht nur über die Mattscheibe, sondern werden in speziellen Zeitschriften besprochen und neuerdings sogar auf einer CD-ROM verewigt.

Dort erfährt man dann, wie der angegraute Herr Richter der hübschen Anna näherkommt und darf sich beliebig oft die Vermählung von Flo und Andy anschauen – was fast so wie bei dem Hochzeitsvideo von Onkel Winfried wirkt, nur daß so ein geschauspielertes Ja-Wort noch viel rührender ist als die profane Realität. Glück ist jedoch nie von Dauer, besonders nicht in Seifenopern, denn von was sonst sollten die Drehbuchautoren ihre Familien durchfüttern, wenn nicht durch das Unglück ihrer Akteure. Daher drehen sich auch die Episoden des Spieleteils der CD-ROM um wichtige Katastrophen. Wie beschafft man beispielsweise genügend Geld für ein Ticket, damit einer der jungen Spunde seine Freundin im fernen Afrika beglücken kann? Der Höhepunkt des Horrors ist jedoch die biographische Datenbank, in der man den Werdegang jedes wichtigen Charakters mitsamt einer Gegenüberstellung des Lebenslaufs des Darstellers nachschlagen kann. Erschreckenderweise könnte ein unbedarfter Mensch nicht auf Anhieb unterscheiden, welche Biographie erdichtet wurde und welche zum existierenden Schauspieler gehört. Die Hobbys und Tätigkeiten (Boxen, Verkehrspilot, Mannequin) sind beliebig austauschbar. Fast hat man den Eindruck, die Figuren aus »GZSZ« lebten mitten unter uns oder wir lebten in ihrer Welt, so sehr verschwimmen dort die Grenzen zwischen den trendbewußten Dynamikern diesseits und jenseits der Wirklichkeitsgrenze. Gott sei dank weiß ich, daß dem nicht so ist, und wenigstens in unserer Redaktion ganz stinknormale Menschen arbeiten – na ja fast: Roland hat leider ein Jahr in Los Angeles gelebt, Thomas in New York studiert, Udo ist Gelegenheitssänger, Manfred verhinderter Politiker, Martin hätte wohl nichts gegen eine Schauspielkarriere einzuwenden, und allesamt sind wir richtig exotische Spieletester. Also ideale Voraussetzungen für eine Karriere bei »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«. Ach ja, wer das Spiel erfolgreich meistert, darf sich als Statist für eine stumme Komparsenrolle bewerben, wenn das nichts ist? **(tw)**

GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN

HERSTELLER: Software 2000

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
Pentium/100, Win95 oder höher, 16 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Mit etwas Glück darf man für zwei Sekunden als Kleiderständer im Fernsehen auftreten.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Ein Spiel wie die Serie.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Man spricht wie Cora oder Leon und will sich mit seinen Freunden in Daniels Bar verabreden.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Wer sich für individualistisch hält, weil er wie die anderen in der Clique ein Bauchnabelpiercing hat, wird die »Guten Zeiten« lieben.



TEMPO-300-ZONE

Schnellere Prozessoren, 3D-Karten und fähige Programmierer, die diese Entwicklung auch auszunutzen verstehen: Liebhabern von Action-Rennspielen gingen im letzten Jahr die Augen über.

Kaum ein anderes Genre hat in den letzten Jahren so sehr von der technischen Entwicklung profitiert wie das Rennspiel. Preisgünstigere große Monitore sorgten für eine Erweiterung der Reizfläche, leistungsstärkere Prozessoren und die Entwicklung der 3D-Karte revolutionierten Geschwindigkeit, Farbtiefe und Auflösung.

Wer bevorzugt Adrenalin ausschüttet, starren Blicks und mit geröteten Augen Gegner von der Strecke haut und zur Belohnung frei wie ein Vogel der Ziellinie entgegenfliegt, der spielt deshalb Action-Rennspiele, sozusagen die Ideal-Kombination aus Ballern und Brettern!

Definition Action-Rennspiel

Jedes gute Rennspiel hat seinen ganz eigenen Reiz. Je nachdem, ob Sie sich an Bord eines luxuriösen Sportwagens (»Need for Speed 3«) oder eines überpowerten Pick-ups (»Powerslide«) befinden, ist das Erlebnis ein völlig anderes. Vor allem fahren Sie nicht monoton »durch die Gegend«, sondern durchleben eine Erfahrung, von der so mancher Kleinwagen-Besitzer schon lange träumt: den Rausch der Geschwindigkeit. Dieses geheimnisvolle Etwas, das sich jedes Jahr aufs neue so traurig in der Unfallstatistik des ADAC auswirkt. Am Computer besteht dieses Risiko nicht.

Eine klare Definition ist schwer zu finden. Wir versuchen es wie folgt: Anders als bei einer Simulation wird kein reales Rennsportereignis imitiert, sondern eine imaginäre Situation geschaffen. Schöne reiche Leute treffen sich nachts, um ihre neuen Sportwagen auszufahren. Oder wir befinden uns im 22. Jahrhundert und fahren in futuristischen Vehikeln.

Des weiteren ist die Fahrphysik bei einem Fun-Racer nicht von entscheidender Bedeutung. Sie kann zwar sehr gut sein, der eigentliche Spielspaß bemißt sich aber nach der Rasanz der Farben, dem Geschwindigkeitsgefühl und der Kontrollierbarkeit des Fahrzeugs. Mag dieses auch noch so unrealistisch über Wasserpfützen dahinschweben.

Drittens wird in Action-Rennspielen oft und gerne geballert. Blut fließt zum Glück so gut wie nie, sonst könnte sich der Fan sicher auf eine ähnliche Indizierungswelle wie bei den 3D-Shootern einstellen. Dafür wird aber gehörig Blech verbeult, oder man bringt die Gegnerfahrzeuge gleich zur Explosion.

Wir verzichten auf Motorradrennspiele, die schon dem Simulationsschwerpunkt in der PC Player 9/98 zugeordnet wurden. Eine zugegebenermaßen eigenwillige Einteilung, an die wir uns aus Gründen der Vergleichbarkeit und Kontinuität aber halten wollen.

Zum Schwerpunkt

Wir beginnen ihn mit dem obligatorischen Zeitstrahl. Eine Unterteilung in Sub-Genres im Testteil fiel uns allerdings schwer. Wir haben alles nach der Spielspaßwertung geordnet und auf eine Neubewertung verzichtet. Es handelt sich sowieso um Titel, die maximal 16 Monate alt sind und noch nicht so stark durch den Zahn der Zeit gelitten haben.

Danach wartet neben einem kurzen Ausblick auf kommende Hoffnungsträger noch ein Streitgespräch zwischen zwei automobilen Gegenpolen in der Redaktion auf Sie. Als größter Verkaufsschlager in den letzten Monaten erwies sich »Need for Speed 3«, die höchste Wertung erhielt aber »Speed Busters«. Der gute Name der »Need for Speed«-Reihe war sicher der Hauptgrund für die hohen Verkaufszahlen. Warum die Redaktion (von Stefan Seidel einmal abgesehen) aber dennoch Speed Busters bevorzugt, wird Ihnen nach der Lektüre der Diskussion hoffentlich klar werden.

(uh)

Lieblingsspiele der Rennspielfraktion

Die Geschmäcker sind verschieden. Jeder Rennspielfan in unserer Redaktion hat einen anderen Liebling. Warum das so ist, wird Ihnen in wenigen warmen Worten gleich erklärt. Alle befanden übrigens Speed Busters, unseren Testsieger, für sehr gut. Aber bei keinem war es der absolute Liebling.



Martin Schnelle

Interstate '76: Weil ich hier nicht auf feste Strecken festgelegt bin und durch die Landschaft herumrasen kann. Außerdem darf man seine Bewaffnung und Ausrüstung wählen. Und mit dem Gold-Patch sieht es dank Beschleuniger-Power auch heute noch gut aus. Und man kann diese schönen alten Muscle Cars mit den ewig nachfedernden Stoßdämpfern fahren. Und zum Schluß wollen wir auch nicht vergessen, daß die coolen Zwischensequenzen mit den nicht minder coolen Hauptdarstellern immer noch eine der besten – und coolsten – Stories im ganzen Genre erzählen. Cool eyh!



Udo Hoffmann

Powerslide: Von allen Rennspielen ist es mit Abstand das makaberste – so was motiviert mich ungeheuer. Die Strecken sind unerhört durchdacht, wochenlang entdeckt man immer wieder neue Feinheiten, die zur Verbesserung des eigenen Fahrstils und zu schnelleren Rundenzeiten führen. Außerdem ist die Fahrphysik das Pendant zu »Grand Prix Legends« bei den Simulationen, mit anderen Worten: phantastisch.



Stefan Seidel

Need for Speed 3: Edel gestylte Landschaften ziehen wie im Fluge an einem vorbei, bis die Ruhe durch die Sirene eines Ordnungshüters gestört wird und der Adrenalinkick einsetzt. Das Gefühl, der Polizei davonzurasen, die mich auf keinen Fall erwischen darf, da der Gegner sonst uneinholbar davonzieht, läßt richtig Spannung aufkommen. Auch die Seite des Gesetzes darf ich übernehmen und Verkehrssünder durch die Gegend jagen; die Vielzahl an Möglichkeiten macht jede neue Runde zum Vergnügen. Edel-Optik, Traumwagen, Verfolgungsmodus: Das ist Fahrspaß pur! Außerdem stehen im Internet weitere Traumwagen zum Download bereit, wodurch für langanhaltendes Fahrvergnügen gesorgt ist.

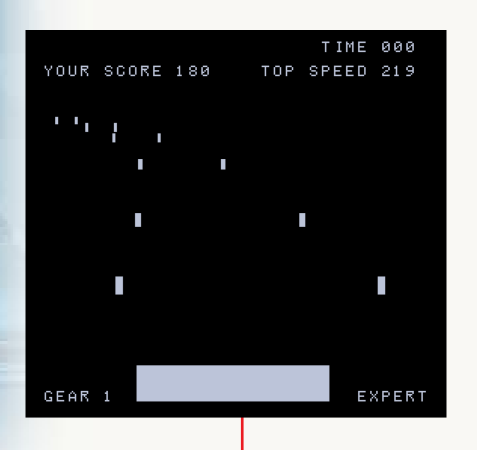


Jochen Rist

Micro Machines V3: Mein persönlicher Favorit, der ohne großartige Netzwerkbastelei sofort an einem Rechner mit mehreren menschlichen Draufgängern spielbar ist. Eine Vielzahl an Strecken und pfiffige Extra-Items sorgen für Abwechslung während der halsbrecherischen Verfolgungsjagden. Nirgends sonst sind die Fahrzeuge so knuddelig in Szene gesetzt. Freunde anrufen, Spiel starten, Spaß haben – so einfach und dabei so umwerfend gut – MMV3, ein Spiel, das bei mir schon so manchen Abend gerettet hat.

Night Driver (Atari, 1976)

Auch bei den actionlastigen Programmen ist Night Driver als die Mutter aller Computerrennspiele anzusehen. Mit ihm begründete Atari seinen guten Ruf als Entwickler. Das Geschehen war denkbar banal. In der Ich-Perspektive sausten Sie in nach und nach geradezu obszönem Tempo zwischen weißen Leisten hindurch; im Grunde war es nicht viel mehr als ein einfacher Reaktionstest. Wer am längsten durchhielt, war glorreicher High-Score-Träger.



Stunt Car Racer (Microprose, 1989)



Koryphäe Geoff Crammonds erster und einziger Ausflug in den Bereich der Spaß-Raser war der berühmte Stunt Car Racer. In vier Ligen fuhren Sie in der Ich-Perspektive auf einem achterbahnähnlichen Kurs herum. Sprünge über gewaltige Schluchten, Waschbretter und Abgründe links und rechts verlangten starke Nerven vom Spieler. Auch hier legte Crammond seine zum Markenzeichen gewordene gute Fahrphysik vor: Mit Ihrem Buggy spürten Sie jede noch so geringe Erhebung auf der Piste. Über die Punkt-Punkt-Komma-Strich-Grafik sah man daher wohlwollend hinweg.

Lotus 3 (Gremlin, 1992)



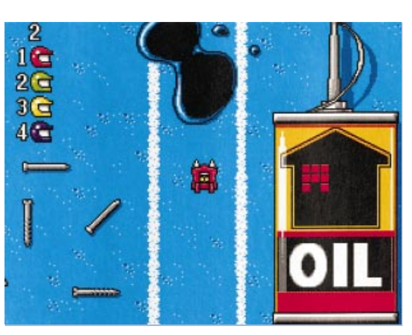
Als Quintessenz gediegener Rennspiele galt Lotus 3, das für damalige Verhältnisse geradezu verschwenderisch ausgestattet war. Sechs schicke Musikstücke, 13 Szenarien und Fahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften standen für den Inbegriff an Luxus. Ein Editor für neue Strecken war das Tüpfelchen auf dem i. Kurven, Berge, Hindernisse oder Sträucher konnten nach Belieben plaziert werden. Das Spiel selber war aber für Menschen, die nie vom Gas gehen. Wegen fehlender innerer Werte hatte Lotus deshalb eine geringe Halbwertszeit, schon ein Jahr später war der Engländer weitgehend vergessen.

1976 | 1989 | 1992 | 1994

Super Mariocart (Nintendo, 1992)

Anders sieht es da mit Super Mariocart aus. Mario, Luigi und sechs andere Charaktere aus der berühmten Nintendo-Spiele-Familie wurden in Rennautos verfrachtet und besorgten es sich nach allen Regeln der Kunst. Der Einsatz von abwechslungsreichen Bonuswaffen, die man einsammeln konnte, galt als wegweisend und wurde von unzähligen anderen Spielen kopiert. Ein besonderer Service war der permanent geteilte Bildschirm, der zu Zwei-Personen-Duellen einlud. Fuhren Sie lediglich gegen den Computer, wurde auf der unteren Hälfte eine Übersichtskarte oder ein Rückspiegel eingeblendet. Durch 20 grundverschiedene Strecken, die man sich erst nach und nach erfahren konnte, geheime Bonuslevel und Beschleunigerfelder war auch für ausreichend Langzeitmotivation gesorgt.



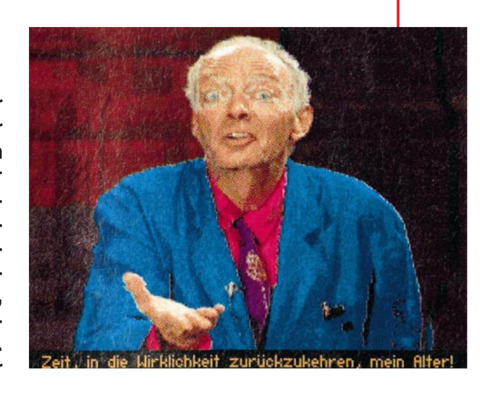


Micro Machines (Codemasters, 1994)

Es war nicht der allererste Knuddel-Renner, aber er ist im Laufe der Jahre zu einem Synonym dafür geworden: Micro Machines. Mit zierlichen Matchbox-Autos düsten Sie über Küchentische oder durch Sandkästen, errangen winzige Bonuswaffen und heizten der Konkurrenz ganz schön ein. Nägeln, Milch und anderen gefährlichen Hindernissen galt es auszuweichen. Ein massiver Nachteil war das relativ geringe Blickfeld, dem man am besten durch ein Auswendiglernen der Rennstrecke begegnete. Dennoch war die Grundidee so putzig, daß schon zwei Nachfolger erschienen sind. Den aktuellsten finden sie weiter hinten im Testteil.

Mega Race (Cryo, 1994)

Das eigentliche Spielprinzip war bei Mega Race nicht der Rede wert. Sie steuerten gewöhnliche Reifenfahrzeuge über futuristische Kurse, schossen in aussichtsreicher Position auch auf Ihre Opponenten, waren ansonsten aber eher gelangweilt als angetan. Was das Programm zu etwas Besonderem machte, war die aufwendige Ausnutzung des noch relativ neuen Mediums CD-ROM: Ein Moderator führt das Publikum durch eine Spielshow, je dramatischer die Rennen wurden, desto höher gingen die Einschaltquoten. Dieser Mensch, der problemlos das Peinlichkeitsniveau eines Wolfgang Lippert erreichte, begegnete Ihnen in unzähligen Einstellungen. In einem zweiten Teil 1996 wurde er sogar noch von einer spärlich bekleideten Assistentin unterstützt.



High Octane (Bullfrog, 1995)

Mit dem damaligen Hardwarefresser High Octane markierte Bullfrog den Beginn eines neuen Zeitalters. Die hochauflösende Grafik und das witzige Schwebegleiterkonzept nahm man gerne an - wenn man konnte. Man brauchte schon einen Pentium/90, um sich an einer ruckelfreien Darstellung zu erfreuen; und das war für damalige Verhältnisse die ultimative Maschine. Wer aber einen guten Draht zu Intel oder Geld wie Heu hatte, freute sich. Dann glitt man elegant und munter gegenlenkend durch die dreidimensionalen Schlauchstrecken, feuerte auf Gegner und konnte sich sicher sein: Grobpixelige Rennspiele würden bald der Vergangenheit angehören.



Sega Rally (Sega, 1997)

Die Sega Rally wird von Programmierern immer wieder genannt, wenn es um ein bewundertes Vorbild geht. Stimmt schon: Es standen nur zwei Fahrzeuge und drei Strecken zur Verfügung, allein das Fahrverhalten und das Gefühl des »Einssein« mit dem Fahrzeug waren optimal. Die PC-Spieler mußten allerdings lange auf das Vergnügen warten. Etliche Jahre war es ausschließlich an Spielautomaten zugänglich, wegen der inzwischen veralteten Grafik blieb der PC-Umsetzung daher der große Durchbruch verwehrt. Ein weiterer Stolperstein auf dem Weg zum Knüller war sicher die nahezu identische Umsetzung des Automaten, die sich in maximal drei Buchstaben bei der Namenseingabe und der mangelhaften Netzwerk-Spielbarkeit auswirkte.



Bleifuss (Virgin, 1996)

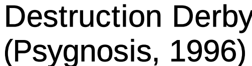
Überraschung aus Italien: Bleifuss. Lange Zeit galt dieses Programm als allerschnellstes seiner Art, der Spieler fegte in geradezu atemberaubendem Tempo über den Bildschirm. Das war um so erstaunlicher, wenn man die detaillierte Randbebauung in Betracht zog. Seilbahnen überquerten die Straße, Sattelschlepper donnerten über Brücken, Hubschrauber oder Jumbo-Jets kreuzten über Ihnen. Mehr als einmal sauste der Spieler deshalb abgelenkt von der Strecke, bis er sich an den optischen Schmankerln sattgesehen hatte. Die passende Ergänzung dazu waren die genaue Steuerung, die vertrackten und anspruchsvollen Kurse sowie die 13 Fahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften.

1995 1996 1997



The Need for Speed (Electronic Arts, 1995)

Noch heute murmeln die Fans in ehrfurchtsvollem Ton vom allerersten Need for Speed. Electronic Arts hatte weder Kosten noch Mühen gescheut: In aufwendigen Filmen mit acht Traumautos wie dem Ferrari 512TR oder der Dodge Viper wurde dem Spieler so richtig der Mund wässerig gemacht. Das eigentliche Spiel verdarb keineswegs den Appetit. »Test Drive« hatte es vorgemacht, hier wurde es perfektioniert: Hinter einem noblen Cockpit glitt man durch hochauflösende Landschaften, bewunderte die abwechslungsreichen Rennstrecken und hängte genüßlich lächerliche Polizeistreifen ab. In fast allen Internet-Foren ist man sich seiner Sache sicher: der beste Teil der Serie.



Destruction Derby (Psygnosis, 1996)

Moral und Anstand waren Fremdwörter bei den wilden Gemetzeln des urigen Destruction Derby. Das vorrangige Spielziel bestand aus der Zerstörung der bis zu 15 Computergegner, wobei jedes Mittel erlaubt war. Die anfangs blankgeputzten Karossen nahmen deshalb ziemlich schnell das Aussehen fahrender Schrotthaufen an. Über ein Punktesystem wurde der Sieger ermittelt: ein leichter Rempler, der den Kontrahenten nur um 90 Grad drehte, wurde mit zwei Punkten belohnt, Todesstöße, nach denen der andere aufgeben mußte, ergaben satte zehn Punkte. Man konnte auch ganz normale Rennen fahren, am meisten Spaß machte aber das einfache Rempeln, was Anfang '97 auch für eine Fortsetzung sorgte.





POD (Ubi Soft, 1997)

Ein weiterer Meilenstein war das anarchistische POD, wo sich mehrere hundert Arbeiter auf einem Minenmond in selbstgebastelten Autos noch schnell einige Rennen liefern. Der Sieger darf den letzten Platz in einem Rettungsraumschiff belegen, die anderen blicken auf dem von einem Virus befallenen Himmelskörper dem Tod ins Gesicht. Nicht nur die Story erzeugte bei den Fahrern die nötige Motivation, ihr Bestes zu geben. Die abstrusen, verwinkelten Strecken, die mit 300 Ausstattungspunkten individuell konfigurierbaren Autos und fast zehn verschiedene Rennmodi banden für lange Zeit an den PC.

Speed Busters



Reichlich unerwartet setzte sich dieses Programm letzten Monat an die Spitze der Action-Rennspiele. Woran liegt's? Ein Grund ist sicher der geradezu unglaubliche Sheriff aus dem Vorspann, der sich auf sechs verschiedenen Rennstrecken (auf dem siebten Kurs nimmt er sich frei) auf die Lauer legt, um die schnellsten Bleifüße mit jeder Menge Barem zu beglücken. Dadurch erhält die ganze Fahrerei eine für Fun-Racer ungewöhnlich strategische Dimension. Denn nur mit dem Einsatz des begrenzt vorhandenen Nitrotreibstoffs bringen Sie Ihr Gefährt dort so richtig auf Tempo. Ein weiterer Aspekt sind die extrem abwechslungsreichen, witzigen Strecken, die vor geheimen Abkürzungen nur so triefen. Über Güterloks oder gefrorene Seen fährt man sonst nie. Hinzu kommen wunderschön gestaltete Autos, die im Rennverlauf auch massiv demoliert werden. Das Ganze wurde in eine spektakulär schnelle Grafik gehüllt und mit einem überzeugenden Fahrgefühl versetzt. Dank der durchtrieben agierenden Computergegner, die sich nicht scheuen, Sie gezielt ins Abseits zu bugsieren, und allerlei fahrender Hindernisse wie Schneeraupen oder Ufos werden Anfänger bis zum ersten Erfolgserlebnis aber ganz schön zu knacken haben. Ein Tip: Spielen Sie nicht mit einem Joystick.

Fazit: Auf der Simulation »F1 Racing Simulation« basierendes, knallbuntes und lebensfrohes Action-Spektakel. Dramatisch, praktisch, gut.

Speed Busters	
Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	2/99
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Pflicht
Präsentation:	90
Steuerung:	80
Einstieg:	50
Spielspaß:	84

Powerslide

»Was tun?« sprach Max Alxovich, seines Zeichens Straßenräuber und Anhänger von obszöner Gewalt sowie abstoßenden Sexualpraktiken. »Unsere Welt ist radioaktiv verseucht, unsere Opfer lohnen die Überfälle nicht mehr. Was sollen wir nur anstellen, um noch ein bißchen Spaß zu haben?« »Powerslide-Rennen fahren«, keuchte sein Bruder Mad Vlad Alexovich.

Und das sind nur zwei von vielen Rennteilnehmern. Wir befinden uns circa 20 Jahre in der Zukunft, Rennen fahren ist das letzte Vergnügen einer verlorenen Generation. Neben dem abgedrifteten Szenario erwartet Sie außerdem:

- eine formidable Fahrphysik. Doch Vorsicht, wie der Name des Spiels schon androht, schleudern die überdimensionierten Vehikel mit einer Hingabe durch Kurven, die nicht jedem gefallen dürfte.
- massiver Langzeitspaß. Kaum zu glauben, wieviel Tricks und Kniffe von Ihnen erlernt werden müssen, um in den Ligen mit den makaber gut fahrenden Computergegnern mithalten zu können.
- liebevolle Aufmachung. Jeder Wagen besitzt eine individuelle Lackierung im Stil des Fahrers. Die Rennstrecken führen höchst phantasievoll durch alte Parkhäuser oder Kanalisationsreste. Cheats sind überall auf der Strecke versteckt.

Fazit: Auf keinerlei Engine basierendes, knallradikales und lebensverneinendes Action-Spektakel. Psychotisch, neurotisch, gut.

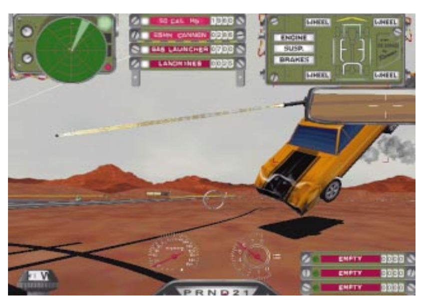


Powerslide	
Hersteller:	Ratbag/GT Interactive
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Fortgeschrittene,Profis
3D-Karte:	Sehr empfehlenswert
Präsentation:	80
Steuerung:	90
Einstieg:	60
Spielspaß:	83

Nitro Riders

Wo die E-Gitarren fetzig gespielt werden, die Wagen unförmige Blechprotze und Waffen durchschlagskräftig wie nie sind: **Nitro Riders** ist eigentlich kein richtiges Rennspiel. Der Flammenwerfer auf dem Dach Ihres Wagens oder das Maschinengewehr an der Heckflosse ist allemal wichtiger als irgendwelches rasantes Abfahren vorgegebener Wegmarkierungen. Die »halbe« Fortsetzung von »Interstate '76« hat sich diesmal allerdings von durchgehenden Kampagnen verabschiedet, Sie fahren 20 in sich abgeschlossene Einzelmissionen. Leicht schade.

Meist geht es darum, mit Ihrem waffenstarrenden Gefährt Schurken auszuschalten, die trotz groovigem 70er-Jahre-Outfit ziemlich uncool drauf



sind. 31 Fahrzeuge vom kleinen Käfer über ein schickes Muscle Car bis hin zum Omnibus stehen zur Verfügung. Dank durchdachter Steuerung ist es mit etwas Übung problemlos möglich, sowohl den Wagen zu steuern als auch alle Waffen regelgerecht zu bedienen.

Zeitlich sind die Nitroreiter vor Interstate '76 angesiedelt, so daß statt Groove Champion noch dessen hübsche Schwester Jane mitmachen darf. Weitere Neuerung: ein 3Dfx-Support. Zwar kann das Spiel nicht mit aktuellen Grafikwundern mithalten, bietet aber wesentlich wärmere und glattere Bilder als noch der Vorgänger.

Fazit: Grafik ist nicht alles; in Sachen Atmosphäre und Spielwitz ist Nitro Riders unverwechselbar.

Nitro Riders	
Hersteller:	Activision
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Empfehlenswert
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	60
Spielspaß:	82

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 183.

PLAYER'S GUIDE

3/99



Dark Project: Der Meisterdieb

Seite 138

Alle Tips auf einen Blick

Anno 1602 Missions CD ... 181
Commandos ... 181
Dark Project: Der Meisterdieb ... 138
Dark Project: Der Meisterdieb (Cheat) ... 180
Dethkarz ... 181
Diablo ... 181
Excessive Speed ... 181
Fallout 2, Teil 1 ... 148
Grand Touring ... 181
Half-Life (deutsch) ... 180
Need for Speed 3 ... 181
Rainbow Six ... 181
Return to Krondor ... 156
Siedler 3, Teil 2 ... 162
Speed Busters ... 137
Tomb Raider 3, Teil 2 ... 170
Tomb Raider 3 (Cheats) ... 180

Seite 148 **Fallout 2, Teil 1**

Seite 156 **Return to Krondor**

Seite 162 **Siedler 3, Teil 2**

Seite 170 **Tomb Raider 3, Teil 2**

Die Tricks *der Frauen*

Beim aufmerksamen Studieren der Kurz&Knackig-Seiten dieser Ausgabe wird Ihnen auffallen, daß zwei der Lesereinsendungen von Angehörigen des weiblichen Geschlechts stammen. Als ob diese Tatsache allein nicht schon erstaunlich genug wäre, handelt es sich in beiden Fällen um Tips zu »Tomb Raider 3«. Wodurch die Theorie, daß Lara Croft durch Ihre »hervorragenden Argumente« ausschließlich Männer an den Rechner lockt, doch ziemlich ins Wanken gerät ...

Apropos Lara: All jenen, welche die abenteuerlustige Dame unbeschadet durch die letzten Level begleiten wollen, präsentieren wir den zweiten Teil unserer Komplettlösung.

Als weitere Highlights bieten wir Ihnen außerdem die Komplettlösung zum spannenden Action-Adventure »Dark Project – Der Meisterdieb«, des weiteren die Lösungen »Return to Krondor«, »Fallout 2« (Teil eins) und »Siedler 3« (Teil zwei).

Viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlichen Grüßen, Ihr

Stefan Seidel



Großes Geld für kleine Tips!

Sie haben nützliche Cheats, Lösungen oder tolle Tips für ein aktuelles Spiel (nicht älter als drei Monate) herausgefunden?
Dann immer her damit. Veröffentlichen wir Ihren Tip, werden Sie mit Honoraren ab 50 Mark aufwärts belohnt, je nach Qualität und Umfang der Einsendung. Um das Geld zu erhalten, denken Sie bitte daran, Ihre vollständige Adresse und Bankverbindung anzugeben. Schicken Sie Ihre Tips, Cheats und Lösungen an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Player's Guide PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Natürlich freuen wir uns auch über Tips per E-Mail: sseidel@wekanet.de
Ihr Beitrag muß selbstverständlich exklusiv in unsere Redaktion flattern und von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein. Falls wir Ihre Einsendung nicht verwenden, geben wir Ihnen Bescheid, damit Sie es dann woanders versuchen können.

TIPS-HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser neues, externes Hotline-Team Abhilfe.

Von nun an können Sie unter der Nummer:

0190 / 87 32 68 11

von 11 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tip nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, so wird Ihre Telefonnummer aufgeschrieben, die Infos herausgesucht und Sie sobald wie möglich zurückgerufen.

Die Gebühr für eine Minute beträgt 3,63 Mark.



Unser Rennspielexperte Udo Hoffmann hat sich hinter das Lenkrad geklemmt und diese Abkürzungen für Sie entdeckt.

Kalifornien



◀ Biegen Sie unmittelbar hinter dem Tor nach links ab und überspringen Sie den Pool mit dem Riesentintenfisch.

Colorado

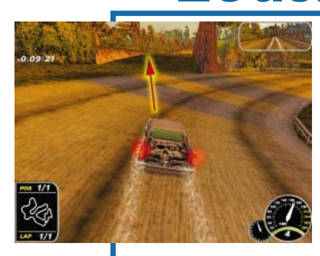


▲Kurz vor dem großen See können Sie nach der Steigung links in eine Grotte hineinfahren. Achten Sie auf herunterfallende Steine.



▲Direkt nach dem Grottenausgang düsen Sie rechts über den Wall und überqueren den zugefrorenen See.

Lousiana



◀ Fahren Sie direkt nach dem Start links auf die Rampe und von dort auf den fahrenden Güterzug, bei der Schranke verlassen Sie Ihre »Mitfahrgelegenheit«.



◀ Hafenanlage: Bei der Holzbrücke fahren Sie sehr schnell auf die Rampe rechts; Sprung über das Wasser aufs Schiff, bremsen und nach rechts auf die Strecke springen.

Mexiko



▲Nach langer Gerade (rechts Lava) bremsen Sie in der Rechtskurve ab, springen auf das Floß und fahren durch den Wasserfall.



▲Fahren Sie an der Stelle, an der Indianer mit Pfeil und Bogen auf Sie schießen, rechts über die Hängebrücke.

Nevada



▲Vor der Eisenbrücke rechts steuern Sie auf den Trampelpfad und springen über den Abgrund; der Weg führt Sie durch ein altes Bergwerk.



▲Sie befinden sich im Spielerparadies. Es geht links die Anhöhe hinauf, die vor dem Segelschiff sichtbar wird.

Canada



▲ Vor dem Sägewerk biegen Sie nach links ab. Springen Sie durch den Ventilator.

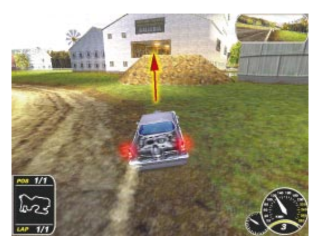
▲Kurz vor dem Leuchtturm lenken Sie nach rechts die Anhöhe hinauf. Steigern Sie Ihr Tempo. Fahren Sie über die Schloßmauer.



◀ Bremsen Sie vor der Lagerhalle ab. Rechts befindet sich eine Anhöhe. Jumpen Sie über den Bretterstapel.



▲Der Zeppelin rechts ist nicht nur als Dekoration anzusehen; er trägt Sie ein Stück des Weges mit sich.



▲Gegen Ende dieser Strecke befindet sich ein Hühnerhof. Benutzen Sie den Misthaufen als Sprungschanze. (uh/st)





Ein dunkler Schatten huscht durch die Nacht und betritt dann ohne einen Laut das Innere des Gebäudes.
Christoph Reis schlich dem »Meisterdieb« nach, um ihm alle Geheimnisse zu entlocken und für Sie diese Komplettlösung zu erarbeiten.

Allgemeine Hinweise

Wichtiges

Der hier vorgeschlagene Lösungsweg führt meist direkt zur Bewältigung des Levels. Es ist oft aber sehr hilfreich, auch abseits des Weges Räume zu untersuchen, da dort meistens Beute schlummert, die Sie im nächsten Level in Ausrüstung investieren können.
Außerdem gibt es viele Missionen, in denen Sie eine bestimmte Menge Gold stehlen müssen. Achten Sie in diesen Abschnitten darauf, alle Räume nach Beute abzusuchen. Die Hinweise für die Ausrüstung geben nur an, welche Gegenstände für die jeweilige Aufgabenstellung benötigt werden. Die genaue Anzahl ist aber immer vom vorhandenen Geld abhängig. Die in dieser Komplettlösung vorgeschlagene Vorgehensweise gilt für die Schwierigkeitsstufe »Hart«.

Lord Baffords Anwesen

Ausrüstung: Wasserpfeile.

Der erste Auftrag

In der Stadt gehen Sie zu dem Nebeneingang. Auf dem Weg dorthin klettern Sie durch eine der Luken in die Kanalisation; dort finden Sie in einem Raum ein Schmuckstück. Die beiden Wachen (eine in den Gassen, die andere vor dem Eingang) schlagen Sie mit dem Prügel nieder. Springen Sie in dem Eingangshaus in den Brunnen. Folgen Sie dem »Flußverlauf«, verlassen Sie das Wasser durch das Loch in der Wand hinein in den Keller. Schalten Sie die zwei Wachen im Keller mit dem Prügel aus. Untersuchen Sie, bevor Sie zu der Treppe zum Erdgeschoß gehen, noch alle Räume auf Gegenstände.
Oben angekommen, gehen Sie auf den Gang, gleich wieder links und dann rechts. Hinter der Tür sind Vorratsräume und die Küche. Der Bedienstete dort wird mit dem Prügel ruhiggestellt. Jetzt gehen Sie zurück auf den Gang, dann nach Norden in den Gang mit der Fahne. Hinter der Tür befindet sich eine betrunkene Wache. Schicken Sie diese mit dem Prügel ins Reich der Träume. In der großen Halle schießen Sie alle Kerzen mit Wasserpfeilen aus und beseitigen die Wache, die dort ihre Runden dreht. Dann nehmen Sie auf der rechten Seite die Treppe zum ersten Stock. In dem Raum löschen Sie die Kerze und schalten in einem günstigen Augenblick die Wache aus. Gehen Sie danach in die obere Etage.

Zepter

Sie begeben sich in den Gang links, öffnen die Tür und sind in der Bibliothek. Das Buch auf dem Tisch gibt Ihnen ein paar Informationen über das Zepter, das Sie stehlen sollen. In dem Gang hinter der anderen Tür patrouillieren zwei Wachen. Schleichen Sie vorsichtig auf den Gang zu einer Stelle im Schatten und schlagen Sie die beiden nieder. Nehmen Sie von einem den Schlüssel und gehen Sie in den Raum gegenüber des Badezimmers. Dort öffnen Sie die linke Tür mit dem goldenen Schlüssel.

Thronsaal

Dies ist der Vorraum zum Thronsaal. Die Wache erledigen Sie, indem Sie eine Blitzbombe werfen und den geblendeten Posten niederschlagen.
Dann holen Sie das Zepter aus dem Thronsaal und gehen den Weg, den Sie gekommen sind, zurück in das Erdgeschoß. Dort wandern Sie unverzüglich in den Gang zu Ihrer Rechten (mit zwei Torbögen), benutzen den roten Schalter und verlassen das Anwesen durch das Tor.

Ausbruch aus dem Cragscleft-Gefängnis

Im Bergwerk

Ausrüstung: Heiltrank und Wasserpfeile. Tauchen Sie durch den gefluteten Gang in das Bergwerk. Dort angekommen, nehmen Sie den Gang links von der Leiche mit den Fliegen. Zurück auf dem Hauptweg folgen Sie dem Gang links vom ersten Fabrik-Schild. Benutzen Sie den Aufzug und töten Sie die Spinne. Sie finden zwei Moospfeile. Wieder oben folgen Sie den Fabrik-Schildern, bis Sie in dem Raum mit dem blauen Blitz-Gerät stehen. Klettern Sie auf der rechten Seite hoch.

Achten Sie in dem nächsten Raum darauf, keine Leiche zu berühren und klettern Sie weiter nach oben. Benutzen Sie den Vorsprung an den Wänden, um auf die andere Seite zu gelangen. Dort begeben Sie sich auf das Geländer der zerstörten Holzbrücke und ziehen sich nach oben. Hier wimmelt es von Untoten. Lassen Sie sich auf keinen Kampf ein, sondern holen Sie sich so schnell wie möglich Weihwasser. Dazu gehen Sie in den Gang mit dem Zeichen der Hammeriten und gleich in den ersten Gang links. Jetzt befinden Sie sich in der Kapelle der Hammeriten.

Am Weihwasserbecken

Dort ist das Becken mit dem Weihwasser, in dem Sie Ihre Wasserpfeile segnen können. (Vorsicht: Diese Segnung hält nur 30 Sekunden an.)

Zwei Pfeile reichen dann aus, um einen Untoten zu vernichten. Gehen Sie anschließend zurück und in den anderen Gang. Dort links und und dann rechts; springen Sie in den See und tauchen Sie durch den gefluteten Gang. Marschieren Sie dann den Gang zu Ihrer Rechten entlang, schleichen an den Wachen vorbei, am Ende des Ganges links und gleich wieder rechts in den Gang, der etwas tiefer liegt. Klettern Sie an der Leiter nach oben und nehmen Sie das Gold mit. Huschen Sie wieder zurück und dann rechts. Dort öffnen Sie die Tür vorsichtig. Um sich unbemerkt der Wache nähern zu können, benutzen Sie einen Moospfeil. Bewegen Sie sich dann nach oben und benutzen Sie den Aufzug, um in die Fabrik-Etage zu gelangen.

Fabrik-Etage

Dort gehen Sie in die Richtung des Fabrik-Schildes. Sie stehen jetzt auf einem Gang oberhalb der Maschinen. Schalten Sie die Arbeiter an den Maschinen mit dem Prügel der Reihe nach aus. Hinter der letzten Maschine führt eine Treppe zum Gefängnis. Schleichen Sie diese hoch und hören Sie dem Gespräch der Wachen zu. Sie erfahren, daß Ihr Hehler Cutty in Block vier inhaftiert ist. Die zweite Wache geht nach dem Gespräch weg. Folgen Sie ihr und schlagen Sie sie nieder (Schlüssel mitnehmen). Ihr Weg führt Sie zu Zellblock vier. Neben dem nächsten Wachposten ist am Boden ein kleiner Gang. Dort finden Sie eine Leiche und deren Vorräte. Schleichen Sie an der Wache vorbei, indem Sie das Flackern der Lampe ausnützen.

Cutty befreien

Die Zellen werden von einem Posten bewacht. Um diesen zu beseitigen und Cutty zu befreien, gehen Sie in die obere Etage. Dort nähern Sie sich dem Wachposten vorsichtig und öffnen die Tür mit dem Schlüssel. Wenn der Soldat Ihnen den Rücken zudreht, schlagen Sie ihn nieder. Aus dem Buch erfahren Sie, daß Cutty in der Zelle sechs ist. Um diese zu öffnen, legen Sie den oberen rechten Hebel um. Dann gehen Sie zu Cutty und reden mit ihm.

Bevor Sie sich auf die Suche nach der Beutesammlung machen, holen Sie sich zuerst die »Hand des Ruhmes« von Issyt. Er ist im Zellblock eins, in der Zelle neun inhaftiert. Gehen Sie genauso vor wie bei der Befreiung von Cutty. In der Zelle liegt das Skelett von Issyt. Die rechte Hand ist die »Hand des Ruhmes«.

Glasbild-Raum

Danach eilen Sie eine Etage nach unten, dann in den Gang mit dem Kasernen-Schild. Nehmen Sie die Treppe nach oben. Auf dem Gang und in dem Raum mit dem Glasbild patrouilliert je ein Soldat. Erledigen Sie beide auf gewohnte Weise. Klappern Sie die Unterkünfte der Wachleute in dem Gang vor dem Glasbild-Raum nach brauchbaren Sachen ab und kehren Sie dann in den Glasbild-Raum zurück. Sie huschen rechts und wieder rechts die Treppe hoch. Rechts und links von dem großen Hammer-Bild sind die beiden Räume mit den Beweisstücken. Damit Sie diese holen können, müssen Sie in den linken Raum und rechts durch die Tür. Hinter der näch-

Ein Becken, bis obenhin mit Weihwasser gefüllt: die Rettung!

sten Tür ist eine Wache, die den Schlüssel für die beiden Schränke der Beweisstücksammlung hat. Schlagen Sie den Soldaten nieder und holen Sie sich den Schlüssel. Zurück in den Räumen nehmen Sie alles an sich und gehen dann in den rechten Raum. Dort zerschneiden Sie mit dem Schwert den rechten Vorhang. Dahinter liegt ein Gang. Springen Sie in das Wasser und schwimmen Sie solange, bis Sie auf der zweiten Etage des Bergwerkes sind. Von dort gehen Sie genauso zurück, wie Sie gekommen sind, schon landen Sie wieder im Freien.

In den Katakomben

Ausrüstung: Weihwasser, Wasserpfeile, Heiltrank

Weihwasserbecken und Grabkammer

Lassen Sie sich am Seil in die Katakomben hinab, bewegen Sie sich dann vorsichtig über die Holzbretter und nach unten. Von dort gehen Sie die Treppe an der Seite hoch und dann links, am Ende wieder links (die Treppe hoch). Dort finden Sie die Leiche eines Begleiters von Felix und sein Tagebuch. Zurück und dann zweimal links; links gibt es zwei neue Wege. Nehmen Sie zuerst den linken; an dessen Ende stehen Sie auf einer Plattform. Neben Ihnen sind in dem sternförmigen Loch Wasserpfeile versteckt. Gehen Sie zurück und nehmen Sie den anderen Weg. Folgen Sie dem Gang, dann links; Sie finden ein Weihwasserbecken. Zurück zum Gang, dann weiter bis zur Grabkammer, die einige Beigaben enthält. Vorsicht vor der Bodenplatte; diese löst einen Pfeil aus. Im nächsten Raum gibt es einen Untoten und ein Seil, an dem Sie herunterklettern; unten nach links. Erledigen Sie die zwei Untoten hier am besten, bevor sie aufstehen (spart einen Pfeil).

In den Tunneln

Sie begeben sich nun zu dem anderen Raum und tauchen in dem Becken geradeaus. Stellen Sie sich beim Öffnen der beiden Truhen daneben, sonst trifft Sie ein Pfeil. Klettern Sie die Leiter hinab, springen Sie aber vor dem Boden herunter, damit Sie die Bodenplatte nicht berühren. Der Tunnel führt Sie zu den Bullicks. Dem ersten weichen Sie einfach aus und gehen bei dem Brett rechts. In das Loch springen Sie hinein und schwimmen zu der Treppe. In diesem Raum ist der Boden mit Fallen gespickt. Zurück im Wasser schwimmen Sie zu dem grünen Tunnel; folgen Sie diesem bis zum Ende. Dort springen Sie in die Felshöhle und rennen nach links, bis Sie einen grünen Tunnel mit einem Seil sehen. Klettern Sie den Strick hoch und folgen Sie dem Gang. Danach vorsichtig den Vorsprung entlang; steigen Sie in den Tunnel mit den Pfeilen. Dahinter liegt die große Gruft. Halten Sie sich Richtung Norden, stoßen Sie bald auf die Leiche von Felix und dessen Tagebuch.

Zur Gruft der Hammeriten

Von der Leiche aus bewegen Sie sich an den drei Säulen rechts vorbei in den Raum mit der Rampe, diese nach oben und in den Gang rechts, an der Holzbrücke vorbei und in den ersten Gang auf der rechten Seite. Sie sind in der Gruft der Hammeriten; achten Sie hier darauf, nicht durch die Hammerform am Boden zu gehen. Weiter geht es in den nächsten Gang rechts. Um die Klappe am Boden zu öffnen, beschießen Sie mit Feuerpfeilen die Fackeln über den Türen. Die Untoten werden mit heiligen Wasserpfeilen besiegt, dann tauchen Sie in das Bodenloch. Der nächste Raum – hier finden Sie die Seele des Mystikers – ist mit Fallen nur so gespickt. Die erste ist an der Treppe. Halten Sie sich dort ganz rechts und rennen Sie hoch.

Edelstein

Oben müssen Sie den blauen Kristallen ausweichen. Den Edelstein nehmen Sie schräg seitwärts stehend an sich und rennen dann über das Treppengeländer wieder herunter. Zurück geht es über die Leiter. Wieder im Fackelraum angekommen, begeben Sie sich zurück zur Holzbrücke. Rennen Sie diese entlang und springen Sie am Ende auf die andere Plattform. Hier nehmen Sie zuerst den linken Weg. Gehen Sie die Rampe hoch und dann in den Gang rechts. Er führt in einen Bullick-Tunnel. Die Bullicks schlafen aber alle, so daß Sie, wenn Sie leise sind, von ihnen nichts zu befürchten haben.

Das Horn

Im Norden der Bullick-Höhlen liegt die Gruft der Familie Quinnus. In dem Saal mit der großen Säule steigen Sie nach oben, nehmen sich das Horn und klettern mit Hilfe der Plattformen an den Wänden nach unten.



Das Horn, das Sie beschaffen sollen, sieht gar nicht so wertvoll aus – oder?

Damit Ihnen die Bullicks auf dem Rückweg keine Probleme machen, gehen Sie nach der Gruft rechts und weichen Ihnen aus.

Jetzt den anderen Weg (nach der Holzbrücke rechts), dann links, rechts, links, rechts und die Rampe hoch. Folgen Sie dem Gang, der in dem dunklen Türloch beginnt. Bei den Fässern klettern Sie durch den kleinen Gang in der linken Wand ins Freie.

Mörder

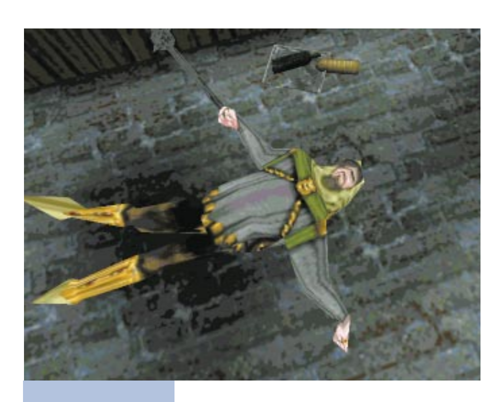
Ausrüstung: Heiltrank, Wasserpfeile und Moospfeile.
Achten Sie bei der Verfolgung der beiden Mörder darauf, nicht zu dicht hinter den beiden herzugehen.

Ramirez' Villa

Bei Ramirez' Villa angekommen, verdunkeln Sie zuerst den Eingangsbereich (mit Wasserpfeilen) und beseitigen die beiden Wachen, die hier ihre Runden drehen. Dann gehen Sie links. Kriechen Sie die Mauer entlang und öffnen Sie mit den Dietrichen die Tür des zweiten Wachturms. Klettern Sie die Leiter nach oben. Von hier können Sie auf das Dach gegenüber springen. Steigen Sie dann nach oben auf den Balkon. Sie sind nun im Schlafzimmer. Öffnen Sie die Tür zum Gang und gehen Sie nach links.
Klappern Sie alle Räume auf der linken Seite nach Beute ab. Falls Wachen auftauchen, zögern Sie nicht lange, diese zu beseitigen. Im Anschluß wandern Sie links neben dem Schlafzimmer die Treppe ganz herunter, bis Sie im Keller sind; folgen Sie dem Gang und biegen Sie dann nach rechts ab. Sie stehen vor einer Stahltür, die Sie mit dem Kellerschlüssel aus der Schlafzimmer-Truhe öffnen.

Ramirez

In dem Raum links neben der Stahltür ist gerade Ramirez beschäftigt. Schlagen Sie ihn nieder, sobald er Ihnen den Rücken zudreht, und nehmen Sie seine Geldbörse. Achten Sie auf den Diener, der Ramirez Essen bringen will. Schicken Sie auch ihn ins Reich der Träume. In der obersten Etage stehen in einem Gang zwei weitere Diener. Nähern Sie sich ihnen soweit, daß Sie ihr Gespräch belauschen können. Danach ziehen die beiden von dannen, und Sie haben freie Bahn. Klappern Sie alle übrigen Räume nach Beute ab und kehren Sie dann in das Schlafzimmer zurück. Löschen Sie mit einem Wasserpfeil den Kamin. Klettern Sie hinein und legen Sie den Schalter um.
In dem Geheimgang finden Sie den Schürhaken. Verlassen Sie jetzt blitzschnell das Haus so, wie Sie es betreten haben. Zurück auf der Straße müssen Sie den Wachen ausweichen und in Ihr Heimatviertel zurückkehren.



Ramirez, der Mann der Sie umbringen wollte. Er ist seiner gerechten Strafe nicht entkommen.

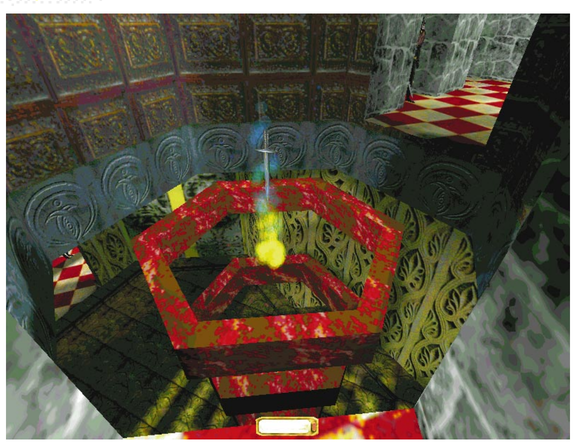
Das Schwert

Vorsicht, Falle!

Ausrüstung: Seil- und Wasserpfeile, Heiltrank und Minen.
Benutzen Sie einen Seilpfeil, um über den Balkon in das Haus einzudringen. Klettern Sie die Leiter hinunter. Unten öffnen Sie die Tür, gehen links, dann links die Treppe hoch. Oben springen Sie in die gegenüberliegende Tür. Vorsicht: Ab hier gibt es Fallen (die Bilder mit den Mündern und Runen an der Wand)!
Durchschreiten Sie die rechte Tür und untersuchen Sie den Gang links von Ihnen, seien Sie dabei möglichst leise. Nehmen Sie die letzte Tür auf der linken Seite (Falle!), schießen Sie die Fackeln aus und beobachten Sie durch einen der beiden Gänge die Wache. Um sie auszuschalten, lauern Sie ihr am besten in einer dunklen Ecke auf. Ist die Wache beseitigt, untersuchen Sie die übrigen Räume und sammeln alle Gegenstände ein.
Gehen Sie danach zu der verschlossenen Doppeltür im Saal. Diese öffnen Sie mit den Dietrichen; gehen Sie dann nach oben und links in den Tunnel. Wenn Sie aus dem Tunnel herauskommen, huschen Sie erst nach rechts, dann links und wieder rechts, dann leise die Rampen hoch.

Beseitigen der Wachen

Schießen Sie alle Fackeln in Reichweite aus. Im rechten Gang patrouilliert eine Wache. Diese eleminieren Sie mit einer Mine. Daraufhin sind die anderen Posten (insgesamt vier) alarmiert und suchen nach Ihnen. Das nutzen Sie aus, indem Sie ihnen mit den Minen Fallen stellen. Die Soldaten, die den Minen entkommen, bekämpfen Sie mit dem Schwert. Sind alle Wachen besiegt, gehen Sie in den Gang, in dem von oben ein Seil herabbaumelt. Ziehen Sie sich an diesem empor. Vor dem Gang sind drei Wachen (zwei stehen dort, eine dreht ihre Runden). Warten Sie, bis alle vor dem Gang stehen, und beseitigen Sie sie dann mit den Feuerpfeilen.
Wenn Sie aus dem Gang nach vorne gehen, sehen Sie das Schwert in einem Ring schweben. Da die Decke aus Holz ist, be-



Eine wahrhaft außergewöhnliche Aufbewahrungsmethode für ein Schwert.

nutzen Sie einen Seilpfeil, um an das Schwert zu kommen. Haben Sie die Waffe, geht es den Weg, den Sie gekommen sind, wieder zurück in die zweite Etage und von dort zu dem Gang, von dem Sie in den Garten der ersten Etage hinunterblicken können. Sie springen hinab und gehen in den linken Gang, dann links. Im Schatten lauern Sie der Wache auf und schlagen diese bewußtlos (Schlüssel mitnehmen). Jetzt rechts, dann links, dann in den rechten Gang und geradeaus, in den Raum mit den Blumenbeeten und über die Holzbrücke. Bevor Sie den nächsten Raum betreten, warten Sie, bis der Posten weg ist. Sie müssen links in den grünen Tunnel.

Weg zurück ins Haus

Dort gehen Sie zweimal rechts (in den Gang mit der Blume und dem Goldstück). In dem großen Raum lauern Sie der Wache auf und knöpfen ihr das Geld ab. Sie springen dann gegenüber in den Fluß, sammeln die Wasserpfeile auf und tauchen in den Gang links. Am Beckenrand ziehen Sie sich hoch und gehen links in das Gewächshaus. Hier geht es zweimal links, dann öffnen Sie die Tür (Gold). Die Wache, die ihre Runden dreht, schlagen Sie nieder und rauben sie aus. Zurück im Raum mit dem Becken wählen Sie den Gang, der ins Haus führt. Schießen Sie die Fackel aus und dämpfen Sie Ihre Schrittgeräusche auf dem Boden mit einem Moospfeil. Gehen Sie in die zweite Tür links. Der Raum hat eine große Theke, hinter der Sie entlangkriechen, da es dort eine kleine Tür gibt, hinter der Goldbecher stehen. Nehmen Sie auch noch die beiden Flaschen mit und verlassen Sie, nachdem die Wache weg ist, wieder den Raum. Folgen Sie dem Gang weiter bis vor die nächste Tür. Achten Sie hier auf den Posten. Betreten Sie den Raum erst, wenn Sie nichts mehr hören. Durch die Tür im Norden verlassen Sie den Raum. Gehen Sie dann nach Westen und öffnen Sie die letzte rechte Tür. Verlassen Sie jetzt das Haus über den Balkon.

Die zerfallene Kathedrale

Hausdurchsuchung

Ausrüstung: Alle Heiltränke, das ganze Weihwasser und alle Wasserpfeile.
Lesen Sie das Papyrus und schalten Sie dann links das Licht an. Stapfen Sie geradeaus zu dem zerfallenen Haus und dringen Sie in das Gebäude ein. Dort springen Sie über die eingestürzte Mauer nach oben (zwei Truhen), holen sich die Ausrüstung und gehen wieder auf die Straße. Jetzt in das nächste Haus (erst geradeaus, dann rechts). Untersuchen Sie das Haus nach Gegenständen, springen Sie danach in das Loch im Boden. Zuerst rechts, untersuchen Sie die Räume nach Gegenständen, zurück zum Hauptgang; folgen Sie diesem bis zum großen Saal. Hier klappern Sie die Ecken ab, bevor Sie auf der anderen Seite den Gang betreten. Folgen Sie diesem bis zum Gang mit dem Wasser (die Bullicks bekämpfen Sie mit dem Schwert). Am Ende des Wassers die Rampe hoch, links die Leiter nach oben. Schalten Sie das Licht an, springen Sie in den anderen Raum und öffnen Sie das Gitter mit dem Schalter.

Herrenhaus

Nachdem Sie die umliegenden Häuser nach Beute untersucht haben, kehren Sie zum Gitterraum zurück. Auf der Straße davor gehen Sie nach Norden und folgen dann dem Weg, bis Sie vor einer Zugbrücke stehen. Durch das rechte Fenster schießen Sie einen Pfeil auf den unteren Schalter. Daraufhin öffnet sich die Zugbrücke. Auf der anderen Seite vernichten Sie die Untoten und springen auf die Mauer mit den zwei Schaltern. Von dort klettern Sie auf die nächste Mauer und hechten zur Tür hinüber. In dem Herrenhaus finden Sie in der oberen Etage, in der Truhe neben dem Bett, den Schlangenreif. Die beiden untoten Ritter bekämpfen Sie am besten mit Pfeil und Bogen.

Richtung Kathedrale

Zurück bei der Zugbrücke folgen Sie der Straße in Richtung Kathedrale. Das erste Ziel ist das Haus mit dem Gitter und dem Schalter für das Licht. Beim weiteren Gang Richtung Kathedrale untersuchen Sie alle Häuser links und rechts der Straße auf Gegenstände. Auf dem Vorhof der Kathedrale angekommen, erledigen Sie die beiden Geister und gehen dann zum Kathedralen-Eingang. Dieser läßt sich jetzt noch nicht öffnen. Klettern Sie daher auf der Rückseite an der Mauer zu dem Loch in der Wand hoch. Schauen Sie durch das

Gold

Loch und Sie erhalten neue Anweisungen. Nun zurück zu dem Raum mit dem Schlüssel-Symbol in der Mitte des Teiches. Springen Sie auf dieses Symbol und entzünden Sie mit den Feuerpfeilen die zwei Fackeln an der Statue. Daraufhin öffnet sich links von Ihnen die Wand, und Sie gehen zu einem Hüter-Versteck. Um das Gitter aufzusperren, nehmen Sie den Schutt, legen ihn auf die rechte Säule und springen selbst auf die linke. Jetzt schwingt das Gitter auf. Der linke Raum im Versteck ist unverschlossen. Dort gibt es den Schlüssel für den rechten Raum. In diesem erfahren Sie, wie man die Kathedrale öffnet und wo die Talismane versteckt sind. Haben Sie genug erbeutet, ist der Level geschafft. Ansonsten schauen Sie in Häusern, die Sie noch nicht besucht haben, nach Beute, bis Sie 1750 Goldstücke zusammen haben.



Die Karte aus dem Hüterversteck. Sie leistet Ihnen wertvolle Dienste

Die vergessene Stadt

Tauchgang

Ausrüstung: Lufttrank, Heiltrank, Gaspfeile und Wasserpfeile (!).

Springen Sie in der Stadt in den Fluß. Benutzen Sie den Steinschlüssel, um den Gang zur »Vergessenen Stadt« zu öffnen. Tauchen Sie hinab, nutzen Sie dabei jede Möglichkeit, Luft zu holen. Reicht das nicht, nehmen Sie den Lufttrank. Unten angekommen, klettern Sie über die Vorsprünge nach oben. Nach einem Sprung über den Fluß steigen Sie über die Plattformen nach unten, links, folgen dem Gang und erreichen durch das Loch im Boden die Stadt. Durchwandern Sie den mittleren Gang, im übernächsten Raum müssen Sie links die Treppe hinunter, an deren Ende Sie sich links halten, dann geradeaus und rechts. In der Halle lesen Sie das Buch der Hüter und gehen dann durch das Tor und den halb verschütteten Eingang nach draußen. Vom Vorhof aus folgen Sie dem Weg in die Ruinen. An dem Haus mit der Treppe rechts und dem Weg folgen, bis Sie auf die ersten Feuerwesen stoßen. Diese vernichten Sie mit einem Wasserpfeil. Bewegen Sie sich an der Statue nach Süden und gleich rechts in den Tunnel. Steigen Sie die Treppen nach oben und folgen Sie dem Weg. Bevor dieser endet, biegen Sie links ab und dann rechts durch das Loch. Von hier aus nach links, wo Sie wieder auf Spuren der Hüter treffen.

Im Palast

In der Eingangshalle des Palastes (vom Lagerplatz aus im Süden) nehmen Sie alle blauen Platten von den Wänden und besuchen dann jeden Gang (Sie bekommen hier einige neue Informationen). Haben Sie alles gesehen, verlassen Sie den Palast und begeben sich rechts zu dem Lavasee. Um den See herum läuft ein Vorsprung, auf den Sie springen. Folgen Sie diesem Weg. Nach einem Sprung hinab nehmen Sie den linken Abzweig. Sie kommen zu der Totenstadt. Springen Sie auf das linke, halb verschüttete Haus. Von dort hüpfen Sie immer auf das jeweils nächste Gebäude, bis Sie auf der anderen Seite der Stadt ankommen. Dort finden Sie das erste Medaillon der Hüter. Dahinter liegt die Kaisergruft, in die Sie hinabsteigen.

Grabkammer

In dem Raum, in den Sie hineinspringen mußten, befindet sich links im Schatten ein Loch im Boden. Klettern Sie hinab. In diesem Gang ist eine Falle. Um sie zu umgehen, bewegen Sie sich vom Torbogen (mit den beiden Säulen) ab im Kriechgang vorwärts. Der große Raum ist die Grabkammer der Kaisers. Plündern Sie sie aus, bevor Sie den linken Raum vor dem Sarg betreten. Dort liegt ein Hebel, den Sie mitnehmen. Dann kriechen Sie in das Loch neben dem Sarg und tauchen in den Gang. Am Ende liegt der erste Talisman (Wassertalisman). Verlassen Sie jetzt die Gruft (den Spalt überwinden Sie mit einem Seilpfeil). Am Ausgang warten noch drei Monster auf Sie, die Sie mit den Gaspfeilen bekämpfen. Wieder ein Sprung über die Dächer, dann über den Holzweg links zurück in den Palast. Verlassen Sie diesen.

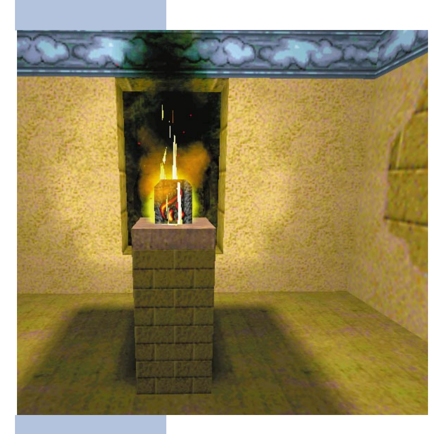
Kolosseum

Folgen Sie dem Weg links vor der Mauer, kommen Sie im Kolosseum heraus. Auf dem Weg dorthin finden sich auf einem Vorsprung an einem schmalen Übergang vier Wasserpfeile; nehmen Sie diese unbedingt mit. Erkunden Sie im Kolosseum jeden Raum, da hier viel Beute zu holen ist. Wichtig ist aber, daß Sie im Keller die Zugbrücke zu der Arena mit dem Hebel aktivieren. Haben Sie das getan, können Sie über die Zugbrücke in die Arena gelangen. Von dort gehen sie über die Steine weiter. Am Ende des Weges springen Sie auf die Plattform darunter und klettern zu der großen Treppe hoch. Diese stapfen Sie nach unten, bis Sie im nächsten Gang die Überreste der Hüter-Expe-

dition (Medaillon!) finden. Gehen Sie dann weiter, bis Sie bei den Ruinen mit der schiefen Statue sind. An dem kleinen Lavasee springen Sie rechts auf den Vorsprung und klettern in das Gebäude. Auf der anderen Seite ein Sprung hinab, und Sie sehen gegenüber den Turm mit dem Feuer-Talisman.

Feuer-talisman

Damit Sie hier ungestört sind, vernichten Sie erst die Feuerwesen mit Wasserpfeilen und gehen dann in den Turm. Im obersten Stockwerk ist leider die Treppe kaputt, so daß Sie durch das Fenster auf den Sims steigen müssen. Gehen Sie links um die Ecke und schießen Sie einen Seilpfeil auf den mittleren Balken (oben) ab. Klettern Sie hinauf und springen Sie durch das Fenster auf die noch heilen Treppenstufen. Hier finden Sie den Feuertalisman. Haben Sie ihn und die anderen Gegenstände, müssen Sie den ganzen Weg durch die Stadt, den Sie gekommen sind, wieder zurück. Sobald Sie am Ufer des Sees stehen, ist der Level geschafft.



Nach vielen Mühen haben Sie den Feuer-talisman erreicht.

Geheimauftrag

Ausrüstung: Heiltrank, Moospfeile, Gaspfeile und Gasmine.

Da Sie in diesem Level als Novize verkleidet sind, können Sie sich ungestört bewegen, solange Sie sich an folgende Regeln halten:

Wichtige Regeln

– Stehlen Sie nichts, was von anderen gesehen wird.
– Öffnen Sie keine Türen mit dem kleinen roten Hammer, wenn jemand die Aktion sehen kann.
– Greifen Sie niemanden an.
- Schlagen Sie niemanden bewußtlos.

Halten Sie sich an diese Vorgaben, können Sie den Tempel in Ruhe erforschen. Ihre Erkundung beginnt im Obergeschoß. Gehen Sie vom Eingangsbereich in die Bibliothek und lesen Sie die Bücher, darauf begeben Sie sich in den großen Saal und nach unten. Hier räumen Sie vorsichtig die Räume der Priester aus und schleichen sich in das Zimmer des Hohepriesters (Raum mit Glasbild neben der Tür). Dort schlagen Sie den Priester bewußtlos und klauen den Schlüssel und den Hammer. Mit dem Schlüssel begerben Sie sich zurück in die Bibliothek, öffnen den abgeschlossenen Raum und die darin befindliche Kiste. Auf der Schriftrolle lesen Sie, wie Sie an die Talismane kommen. Als nächstes schleichen Sie in den Raum, der zu dem Balkon zur Reliquienkammer führt. Dort liegt auf dem Tisch eine Papyrus-Rolle: mitnehmen. Von hier geht es in das Kellergeschoß. Auf der Karte ist die Küche eingezeichnet. Jetzt ist es die Schatzkammer, deren Tür Sie mit dem Schlüssel des Hohepriesters öffnen. Nehmen Sie alles mit.

Reliquien-kammer

Sie sind bereit, die Talismane zu holen. Dazu besuchen Sie die Reliquienkammer. Hinter dem Schädel ist ein Schalter angebracht. Legen Sie ihn um und rennen Sie anschließend auf den Balkon. Springen Sie in den Garten hinab. An der Außenwand ist hinter dem mittleren Baum (unter dem Überhang) der nächste Schalter. Weiter geht es zum Friedhof: Im Grabstein von Bruder Mason finden Sie den dritten Hebel. Rennen Sie zurück in den Keller. In der Schatzkammer neben dem Herd befindet sich der vierte Schalter. Den letzten Hebel finden Sie in der Folterkammer hinter der Streckbank. Betäuben Sie den schlafenden Inquisitor mit einem Gaspfeil, um in die Folterkammer zu gelangen. Haben Sie den letzten Schalter umgelegt, rennen Sie wieder in das Untergeschoß.

Noch mehr Talimane

Neben der Treppe, die Sie hoch kommen, führt ein Gang zum Raum mit den Talismanen. Die Brücke fährt aus, sobald Sie den Raum mit dem Hammer des Hohepriesters betreten. Das linke Gitter sollte offen sein (wenn nicht, hat das mit den Hebeln zu lange gedauert – noch einmal versuchen), legen Sie den Schalter um, gehen Sie zu den Talismanen und benutzen Sie die Schriftrolle mit dem Gebet aus dem Obergeschoß. Daraufhin nehmen Sie die Talismane, springen von der Plattform und rennen in den Gang. Nehmen Sie vor der Folterkammer den Weg links. Eliminieren Sie die Wache hier unten und stehlen Sie dann die Grabbeigaben. Jetzt haben Sie genug Beute beisammen; kehren Sie so schnell wie möglich in das Obergeschoß zurück. Da Sie den Hammer noch nicht haben, re nen Sie in die Reliquienkammer, nehmen den Hammer, laufen auf den Balkon und

springen links neben der nächsten Tür auf die Mauer und auf die Straße.

Rückkehr zur Kathedrale

Bruder Murus

Ausrüstung: Heiltränke, Wasserpfeile, Feuerpfeile und Minen.
Öffnen Sie das Tor der Kathedrale mit den Talismanen. Lesen Sie das Buch. Durch die Tür links, in den nächsten Raum, durch die linke Tür und die Leiter nach oben, dort hinter der Tür nach links. Begeben Sie sich in das Treppenhaus; dort nach oben, bis Sie vor dem Balken stehen, der über den Abgrund führt. Wandern Sie einmal um die Kathedrale herum, bis der Weg blockiert ist. Ein Sprung bringt Sie auf die unter Ihnen liegende Plattform.

Das Auge

Öffnen Sie die Tür. Im nächsten Raum stehen Sie dem Auge gegenüber. Bevor Sie es holen, erledigen Sie die Untoten unter Ihnen, da sonst die Flucht beinahe unmöglich wird. Springen Sie dann auf den Hammer und nehmen Sie das Auge. Hüpfen Sie herunter, dann durch die Tür, dann durch die nächste Türe rechts. Der Geist, der jetzt vor Ihnen steht, ist Bruder Murus, der Ihnen helfen wird, die Kathedrale zu verlassen.
Nach dem ersten Gespräch bewegen Sie sich rechts die kaputte Treppe herunter und reden wieder mit ihm. Er erteilt Ihnen den Auftrag, seinen Rosenkranz aus seinem Zimmer zu holen (den Gang hinter Bruder Murus entlang und die Treppe nach oben). Im zweiten Stock gehen Sie zweimal links und dann geradeaus, als nächstes links durch das Loch, geradeaus und rechts. In dem Raum links vor der Absperrung ist die Truhe mit dem Kranz. Haben Sie ihn, schleichen Sie vorsichtig zurück zu Murus.

Hammer herstellen

Er erteilt Ihnen den Auftrag, in der Fabrik von St. Tennor einen heiligen Gegenstand herzustellen. Begeben Sie sich in die Fabrik; nach dem Eingang wenden Sie sich nach links. Dort benutzen Sie den Ofen, um einen Hammer herzustellen (achten Sie darauf, die richtige Form zu nehmen). Mit dem fertigen Hammer kehren Sie zu Murus zurück, der Ihnen den Auftrag erteilt, sein Gebetbuch zu besorgen. Sie finden das Buch in der Bibliothek in St.Vale. Dort angekommen, bekämpfen Sie die Untoten und klettern dann mit einem Seilpfeil auf die obere (linke) Etage, wo das Buch liegt. Zurück bei Murus beauftragt er Sie jetzt, seine Kerze zu holen. Sie liegt im Arbeitshof hinter der Fabrik. Um dorthin zu gelangen, wenden Sie sich in St. Tennor nicht nach links zum Ofen, sondern nach rechts, den Fabrikräumen zu. Hinten führt eine Treppe nach oben. Oben geht es einmal auf dem Balkon um den Raum herum, es folgt ein Sprung auf die Metallrutsche. Bleiben Sie auf der Rutsche, um von da auf die Hütte zu springen. Dort liegt die Kerze. Rechts führt eine Leiter über die Mauer. Kehren Sie zu Murus zurück. Sie haben jetzt alle Gegenstände, treffen Sie sich mit ihm an seinem Grab (den Schlüssel zum abgeschlossenen Friedhof finden Sie in St. Jenel).

Friedhofsschlüssel

Springen Sie dort in den ersten Raum in den Fahrstuhlschacht. Im Raum unten öffnen Sie die abgeschlossene Tür und begeben sich nach oben. Weihen Sie den Hammer im Wasserbecken. Wieder im Fahrstuhlschacht benutzen Sie einen Seilpfeil, um in den Raum gegenüber des Eingangsraumes zu gelangen. Dort liegt in der Kiste der Friedhofsschlüssel, mit dem Sie sich zum Friedhof begeben. Der zweite Weg auf der rechten Seite führt zum Grab von Murus. Führen Sie alle Anweisungen aus, danach bekommen Sie den Auftrag, eine Leiche aus der Kathedrale zu holen.

Bruder Renault

Bruder Renault liegt im Weinkeller der Kathedrale. Stapfen Sie in den Keller der Kathedrale (im ersten Raum rechts nach unten). Gehen Sie im ersten Becken links und wieder links. Hinter der verschlossenen Tür befindet sich der Weinkeller, darin Bruder Renault. Zurück auf dem Friedhof gehen Sie gleich rechts (Murus steht schon am Grab). Legen Sie die Leiche hinein. Sie hören dann die Abschiedsrede von Renault. Die Belohnung finden Sie in dem Wintertunnel (Wasserpfeile, Weihwasser und Minen). Springen Sie vom linken Raum in der Bibliothek in den Keller hinab. Jetzt gehen Sie gleich rechts und drücken oben rechts den letzten Stein. Daraufhin öffnet sich die Geheimtür. Bergen Sie die nächste Leiche. Dafür gehen Sie wieder in die Kathedrale, aber nicht in den Keller, sondern auf den Dachboden, im Treppenhaus ganz nach oben und über die Balken bis in den letzten Raum.

Schlüssel zur Waffenkammer

Dort liegt Bruder Martello. Nehmen Sie ihn, springen Sie in die Kathedrale hinunter und gehen Sie zum Friedhof. Das Grab befindet sich vom Eingang gesehen geradeaus. Als Belohnung für die treuen Dienste bekommen Sie von Murus den Schlüssel zur Waffenkammer (auf dem Dachboden der Kathedrale, die verschlossene Metalltür auf der obersten Etage). Gehen Sie dorthin und holen Sie sich den Sprengsatz. Zerstören Sie damit das Klostertor und spazieren Sie nach draußen.





Der Geist von Bruder Murus übergibt Ihnen die Belohnung für Ihre Dienste.

Flucht!

Ausrüstung: keine

Ein kleiner Hinweis zu Beginn: Erschrecken Sie nicht, wenn Sie die große Anzahl Soldaten in diesem Level sehen. Warten Sie geduldig ab, bis es einen Moment gibt, in dem Sie durchschlüpfen können. Sehr oft hilft es auch, mit Wasserpfeilen die Räume abzudunkeln.

Wasser- und Gaspfeile

Da Sie keine Ausrüstung mehr haben (achten Sie deshalb besonders auf herumliegende Gegenstände), bleibt Ihnen nur der Gang rechts von Ihnen. Sie schleichen zuerst die linke Rampe abwärts und gehen dann in den nächsten Raum. Holen Sie sich vorsichtig den dort schwebenden Gaspfeil. Gehen Sie rechts und dann links über die Mauer in den Raum mit der Wasserblase. Entnehmen Sie dieser alle Wasserpfeile, gehen Sie dann zurück zur Rampe, schleichen Sie diese hinauf und auf der rechten wieder hinunter. Dann rechts, links, geradeaus und wieder rechts. In diesem Raum (mit einem großen Baum) beobachten Sie die Monster und schleichen in einem günstigen Augenblick durch den Durchgang. Gehen Sie geradeaus und vor dem nächsten Raum rechts, dort zweimal links. Von hier aus sehen Sie die ersten normalen Kellerräume. Schleichen Sie dorthin.

Im Keller

Im Keller löschen Sie die ersten beiden Fackeln und begeben sich in die Wandnische rechts, von dort um die Ecke, links und dann im nächsten Gang in die Wandnische links. Löschen Sie rechts von der Nische die Fackel. Schleichen Sie sich um die Ecke und schießen Sie einen Moospfeil auf die Metallplatten vor Ihnen ab. Warten Sie einen günstigen Augenblick ab und huschen Sie die Rampe nach oben. Im Raum mit den Fässern schieben Sie das große Faß beiseite und gehen durch den Gang dahinter (Vorsicht: Metallboden). Hinter den Kisten warten Sie und schießen, wenn die Wache vorbei ist, mehrere Moospfeile auf die Metallrampe ab, so daß Sie ungehört die Rampe emporlaufen können. Ist die Wache das nächste Mal vorbei, schießen Sie die Fackel oben aus und schleichen die Rampe hoch. Oben verstecken Sie sich in der Nische. Warten Sie ab, bis der Weg links frei ist und gehen Sie dann die Rampe vorsichtig hoch, dann geradeaus und rechts. Gehen Sie durch die Tür und dann die Treppe hoch. Sie sind jetzt in dem Teil von Constantins Haus, den Sie schon einmal besucht haben. Folgen Sie dem Gang rechts Richtung Westen. Nach kurzer Zeit stehen Sie vor der Küche. Erledigen Sie die Wache mit dem Gaspfeil, huschen Sie dann nach links und am Ende des Ganges in die letzte rechte Tür. Rennen Sie an dem Monster vorbei die Leiter hoch. Oben springen Sie aus dem Fenster und sind in Freiheit.



Hier hat sich viel verändert seit Ihrem letzten Besuch.

Seltsame Gefährten

Ausrüstung: Gaspfeile, Gasminen und Heiltrank.

Geheimgang unter der Kirche

Das Kloster der Hammeriten ist zerstört. Ihre neue Aufgabe ist es, Überlebende zu finden. Sie müssen die Räume des Tempels nicht gründlich untersuchen, da im Tempel selber niemand überlebt hat. Sie werden auch fast keine Gegenstände mehr finden, da Sie ja erst vor kurzem hier waren. Gehen Sie deshalb direkt in die Kirche: Unter dem umgestürzten Altar beginnt ein Geheimgang. Folgen Sie dem Gang, wenden Sie sich an der ersten Abzweigung nach rechts. Verstecken Sie sich im Schatten und löschen Sie die Fackel neben dem Eingang.

Bewegen Sie sich geradeaus in den nächsten Tunnel, dann links, und Sie sind in einem Raum mit einer Treppe nach unten. Schießen Sie die drei Lichter aus und schleichen Sie nach unten. Gehen Sie einmal um das »Loch« herum und auf der anderen Seite nach unten. Das Monster, das auf dem Holzkreuz Wache hält, beseitigen Sie mit dem Gaspfeil. Gehen Sie geradeaus über das Holzkreuz und dann links die Treppe hinunter. Durch den Hammer in der Wand unterhalten Sie sich mit den Hammeriten. Danach begeben Sie sich nach oben und öffnen die verschlossene



Hier halten sich die überlebenden Hammeriten versteckt.

Tür (bei dem »Loch«) mit dem Schlüssel der Hammeriten. Gehen Sie vorsichtig – bleiben Sie dabei immer auf dem äußeren Weg – zum Dock. Auf dem Weg dorthin löschen Sie alle Fackeln, die Ihnen gefährlich werden könnten. Den Wachen können Sie entweder in den Nischen ausweichen oder Sie schlagen sie mit dem Prügel nieder.

Auffinden des Hohepriesters

Beim Dock angelangt, müssen Sie rechts runter, löschen Sie das Feuer vor Ihnen. Gehen Sie in den Raum links. Die zwei Monster in diesem Raum erledigen Sie mit einem Gaspfeil und einer Gasmine. Im nächsten Raum löschen Sie das Feuer und schlagen im Dunkeln beide Wachen mit dem Prügel nieder. Rechts am Kamin entlang gelangen Sie in den nächsten Raum, den Sie durchqueren (Skelett). Ihr Weg führt Sie weiter in einen Raum, in dem zwei Wachen am Feuer stehen. Ignorieren Sie die beiden und gehen Sie rechts in den Raum. Hier sind drei Wachen um ein Feuer. Halten Sie sich links im Schatten. Neben der Säule sind Fässer und Pflanzen. Dort liegt der Hohepriester. Nehmen Sie ihn mit und schleichen Sie vorsichtig zurück in den Raum, in dem Sie die beiden Wachen niedergeschlagen haben. Dort finden Sie eine Tür. Öffnen Sie diese mit dem Hammeriten-Schlüssel und folgen Sie dem Gang dahinter. Sie kommen zu einer Mauer mit dem Hammer-Symbol. Legen Sie dort den Hohepriester ab und der Level ist geschafft.

Im Zentrum des Chaos

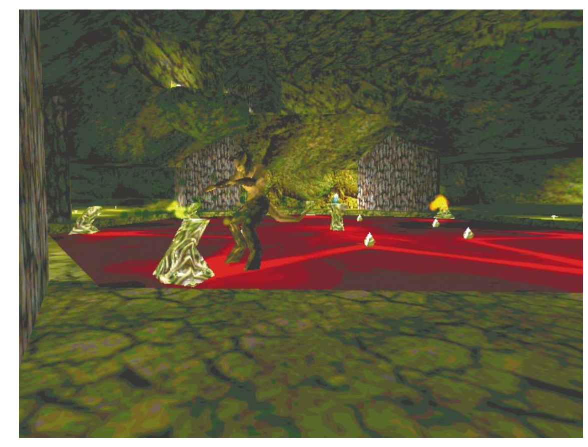
Ausrüstung: keine

Weichen Sie auf der Treppe den Monstern in die blauen Bereiche aus (Gaspfeile einsammeln). Am Ende der Treppe kommen Sie in den Raum, in dem die Monstermassen ihren Ursprung haben. Stellen Sie sich in eine dunkle Ecke und warten Sie ab, bis ein Monster gerade den Raum verläßt. Schleichen Sie dann in den linken Gang. Neben der Plattform sind andere tiefer angeordnet, springen Sie von einer auf die andere. Am Ende kommen Sie in einen Gang, der in einem Raum mit blauen Kristallen endet. Sammeln Sie vorsichtig die Wasserpfeile auf. Berühren Sie die Kristallen nicht, da deren Kanten sehr scharf sind.

Kristallrampen

Als nächstes erreichen Sie eine Rampe aus Eis, die voller Kristalle ist. Bevor Sie die Rampe betreten, suchen Sie sich eine Route aus, auf der Sie nicht in Kontakt mit den Kristallen kommen. Dann rutschen Sie herunter. Halten Sie unten sofort an, da Sie sonst von der Kristallwand aufgeschlitzt werden. In dem Raum mit dem Feuerwesen ist nach der Brücke rechts ein Weg, dem Sie folgen, bis Sie vor einer weiteren Eis-Rampe stehen. Halten Sie sich ganz rechts, damit Sie auf den Vorsprung kommen. Gehen Sie zu den Pflanzen und sammeln Sie die Früchte ein. Rutschen Sie dann weiter, nach Möglichkeit, ohne die Kristalle zu berühren. Unten springen Sie in den Wasserfall und folgen der Strömung. Sie kommen im See über dem Kristall-Brunnen heraus. Nach einem Sprung in den Brunnen begeben Sie sich zu dem großen Baum. Auf dessen Rückseite benutzen Sie den Eingang und klettern mit Hilfe der Plattformen und Seilpfeilen nach oben. Es wimmelt hier von Spinnen, schleichen Sie deshalb links im Dunkeln an der Säule vorbei und langsam Richtung Ausgang, der jetzt vor Ihnen im Dunkeln liegt. Spinnen, die Ihnen in die Quere kommen, schalten Sie mit Gaspfeilen aus. Auf der Energie-Brücke gehen Sie über den Abgrund. Die Wache erledigen Sie mit einem Gaspfeil. Dann folgen Sie dem Weg, bis Sie vor einer Mauer mit drei Seilen stehen. Klettern Sie vorsichtig hinauf und auf der anderen Seite hinunter.

Bleiben Sie im Dunkeln, denn gegenüber



Constantin ist mit dem verhängnisvollen Ritual beschäftigt. Nur Sie können ihn stoppen!

im Pentagramm hält sich Constantin auf, der gerade das Ritual durchführt. Wenn er Ihnen den Rücken zudreht, schleichen Sie in die Mitte zum Auge, tauschen es aus und ziehen sich ins Dunkel zurück. Beobachten Sie, wie Constantin das Ritual zu Ende führt. Ist es vollendet, wird er vom falschen Auge vernichtet, und Sie haben die Welt gerettet. Sie haben sich als Meisterdieb bewährt und die Menschheit vor großem Übel bewahrt. Gratulation! **(st)**





Teil 1

Der zweite Teil ist nicht nur größer und komplexer als sein Vorgänger, sondern auch deutlich schwieriger. Damit Sie in der postnuklearen Welt trotzdem bestehen können, hat Thomas (Duke) Köglmayr wichtige Tips gesammelt und eine komplette Lösung für Sie ausgearbeitet.

Die Lösung basiert auf der US-Version, deshalb können einige Bezeichnungen von der deutschen Ausgabe abweichen. Außerdem sei gleich darauf hingewiesen, daß es sich hier eindeutig um ein Spiel für Erwachsene handelt, wodurch zwangsläufig auch der Lösungsweg nicht gerade kindgerecht ausfällt. Wer also virtuellen Mord und Totschlag, Sex und Drogenhandel grundsätzlich ablehnt, sollte besser nicht weiterlesen und auch das Spiel selbst nicht spielen.

Allgemeine Hinweise

Charakter generieren

Wie man mit der Welt von Fallout 2 zurechtkommt, hängt ganz von den anfänglichen Einstellungen bei der Charakterwahl ab. Es liegt auf der Hand, daß ein charmanter, kluger und redegewandter Protagonist Streitigkeiten anders löst als ein ungehobelter Schläger mit mehr Muskeln als Hirn. Nur leider stimmt es auch, daß sich viele Fälle in Fallout 2 am besten mit Geschwindigkeit und einem kräftigen Kaliber in der Hand lösen lassen. Zwar ist die Erstellung eines intelligenten Charmeurs als Alter ego reizvoll, doch sollte man sich diesen Luxus für den zweiten Durchgang aufheben, wenn man die Sache schon einmal erfolgreich durchgearbeitet hat. Die vorliegende Lösung beruht auf diesem Charakter:

ST: 6
PE: 8
EN: 4
CH: 5
IN: 9
AG: 10
LK: 6

Fähigkeiten

Als Traits wurden »Small Frame« und »Gifted« gewählt. Die primären Skills sind auf »Small Guns«, »Lockpick« und »Steal« gesetzt. Diese Einstellungen haben folgende Gründe:

Die »Tagged Skills«, also die Fähigkeiten, die doppelt so schnell steigen wie die anderen, sind auf die drei ersten Positionen in der Liste gesetzt, da der kunstvolle Umgang mit Feuerwaffen aller Art durch nichts zu ersetzen ist.

Mit »Gifted« bekommt man auf jede Fähigkeit einen Bonuspunkt. Das gleicht den Nachteil der geringeren Skillpoints bei jedem Level mehr als aus. Der Trait »Small Frame« reduziert zwar das maximale Gewicht, das man tragen kann, dafür gibt es noch einen Aktionspunkt hinzu.

Mit einer Stärke von sechs können Sie sämtliche Waffen im Spiel bedienen. Außerdem gibt es mit der Power-Armor später im Spiel nochmals drei Punkte zur Stärke dazu und mit der Advanced-Power-Armor sogar vier Punkte. Nachdem das Maximum bei Stärke zehn erreicht ist, wäre die Zuweisung von mehr als sechs Punkten reine Verschwendung. Am Anfang richtet man zwar mit der bloßen Faust keinen großen Schaden an, das Problem ver-

schwindet aber, sobald man eine Pistole oder ein Gewehr aufgetrieben hat. Eine weitere Einschränkung ist das geringe Gewicht, das man mit sich herumschleppen kann. Doch auch dafür hält das Spiel eine Lösung parat, da man ein Auto bekommt, in dessen Kofferraum sehr viele Gegenstände Platz haben.

Punkteverteilung

Die sogenannte Perception beeinflußt, auf welche Entfernung man mit einer Waffe trifft. Mit acht Punkten ist man hier gut bedient, weil man mit diesem Wert später so nützliche Skills wie Sniper bekommt. Mehr Punkte darauf zu verwenden, lohnt kaum, da die meisten Kämpfe nicht auf maximale Entfernung ausgetragen werden.

Der Endurance-Wert legt fest, wie viele Trefferpunkte der Charakter bekommt und wie gut seine Resistenz gegen Gift und Radioaktivität ist. Die vier Punkte ermöglichen einem später den Perk »Lifegiver«, für den man Trefferpunkte reichlich bekommt. Mehr Punkte zuzuteilen erhöht zwar die Resistenzen, doch das macht wenig Sinn. Schließlich lassen sich Vergiftungen und Verstrahlungen am einfachsten durch die geeignete Medizin heilen.

Charismawert

Ein hoher Wert bei Charisma erleichtert Unterhaltungen, und Verhandlungen lassen sich damit manchmal ohne Blei führen. Doch auch mit fünf Punkten kommt man mit den Leuten ganz gut aus, und in vielen Fällen ist ohnehin Schießen angesagt. Mit den vergebenen fünf Punkten kann man zwar nur zwei NPCs in die Party aufnehmen, aber das ist allemal genug, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Die wichtigste Einstellung sind die zehn Punkte für Agility. Dieser Wert legt fest, wie viele Aktionspunkte man im Kampf hat und wie hoch die Armor-Klasse ist. Mit zehn Aktionspunkten kann man viele Waffen in einer Runde zweimal abfeuern oder wahlweise einmal schießen und wegrennen. Das macht die Kämpfe deutlich leichter und eröffnet mehr taktische Möglichkeiten. Das Glück mit sechs Punkten beeinflußt nicht nur direkt die Wahrscheinlichkeit für Critical Hits, sondern verhilft einem später im Spiel auch zu so wichtigen Perks wie »Better Criticals« und »More Criticals«.

Waffen, Taktik, NPCs

Die Erfahrungspunkte

Die Erfahrungspunkte, die man für jeden Level bekommt, sind äußerst kostbar. Deswegen will gut überlegt sein, wie man diese investiert. Am wichtigsten sind die drei Waffengattungen für große, kleine und Energiewaffen. Am Anfang legt man das Gewicht auf »Small Guns«, baut dann die Fähigkeiten mit »Big Guns« aus, um schließlich auch noch »Energy Weapons« auf Vordermann zu bringen. Wichtig sind weiterhin die Fähigkeiten Lockpick (um Türen und Schränke zu öffnen) und Steal, um sich Dinge anzueignen, die man sonst nur für teures Geld kaufen kann. Auf die Fähigkeiten, die man durch das Lesen von Büchern verbessern kann, sollte man grundsätzlich keine Punkte verschwenden. Also Finger weg von: Outdoorsman, Repair, Science. Nur wenn man eine Fähigkeit über 100 % bringen will, muß man auf die Erfahrungspunkte zurückgreifen. Auch wenn es anfangs verführerisch erscheint: Verschwenden Sie keine Punkte für »Throw« und »Melee Weapons«. Das macht zwar den Start des Spiels etwas schwieriger, doch sobald Sie die ersten Feuerwaffen ihr eigen nennen, sind die Punkte nutzlos geworden: Vor allem die Granaten erweisen sich im Spiel als ziemlich überflüssig. Auf »Unarmed Combat« kann man dagegen ruhig ein paar Punkte verwenden, da im Spielverlauf einige Aufgaben mit bloßen Fäusten zu bestehen sind.

Kleine Waffenkunde

Anfangs hat man leider keine große Auswahl, was Waffen betrifft. So nimmt man die ersten Stunden des Spiels eben einfach, was gerade kommt. Wichtig ist vor allem, möglichst schnell die schon aus Fallout 1 bekannte Maschinenpistole zu ergattern. Durch den Burst-Mode und die recht billige und weitverbreitete 10-mm-Munition kommt man damit bereits recht weit. Wird die Auswahl größer, sollte man sich auf einen Typ Waffe beziehungsweise Munition festlegen.

Am besten ist ein Arsenal aus 223er-Pistole, Sniper-Gun und Bozar. Mit diesen drei Schmuckstücken ist man für die meisten Zwischenfälle gerüstet und braucht nur einen Munitionstyp. Die Pistole reicht für kleine Gegner wie Skorpione und Ratten, mit der Sniper-Gun gelingen auf große Entfernung Critical Hits, und mit der Bozar läßt sich so richtig Schaden anrichten. Später im Spiel wird dann noch die Plasma-Gun interessant, die ebenso treffsicher wie vernichtend ist. Mit Raketenwerfern, Flammenwerfern und den im ersten Teil noch hervorragenden Mini-Guns braucht man sich gar nicht abzugeben.

Etwas Kampftaktik

Oberste Regel: Sichern, sichern und noch mal sichern. Selbst der letzte schwache Gegner mit nur noch einem Trefferpunkt kann einen Critical Hit landen, der Sie für

immer von den Beinen holt. Grundsätzlich sollte man immer einen Gegner nach dem anderen ausschalten. Besonders am Anfang ist es sinnvoll, bei Kämpfen dicht neben einem Exit-Grid zu stehen. Die Gegner folgen einem nämlich nicht zum nächsten Bildschirm. So kann man sich zwischen den einzelnen Kampfphasen erholen und aufmunitionieren. Sparen Sie grundsätzlich Munition: Es ist unsinnig, mit der Bozar im Burst-Mode auf einen Gegner zu schießen, der bloß noch zwei Trefferpunkte hat.

Besondere Vorsicht empfiehlt sich bei Kämpfen, die Sie mit Hilfe Ihrer NPCs bestreiten; besonders, wenn man einem von ihnen eine Waffe mit »Burst-Fähigkeiten« gibt. Achten Sie darauf, nicht in der Schußlinie zu stehen, denn auch die Anweisung, vorsichtig zu sein, hält Ihre Gefährten nicht unbedingt davon ab, Sie gnadenlos über den Haufen zu schießen.

NPCs

Der richtige Einsatz von NPCs kann Ihnen viele Dinge in Fallout 2 erleichtern. Allerdings dürfen Sie nicht beliebig viele NPCs mitnehmen. Wieviel es genau sind, hängt von Ihrem Charisma-Wert ab. Die Anzahl der NPCs entspricht der Hälfte Ihres Charisma-Wertes. Wenn Sie bei der Charakter-Generierung den oben empfohlenen Wert von fünf genommen haben, können Sie also maximal zwei NPCs auf einmal in der Party haben. Das ist allerdings genug, da man bei mehr NPCs ständig ein Munitionsproblem hat. Trotzdem sollte man soviel NPCs anwerben wie möglich, da jeder von ihnen Erfahrungspunkte bringt. Einen Nachteil hat die Limitierung auf zwei NPCs allerdings: Nur NPCs, die sich zum Zeitpunkt eines neuen Erfahrungslevels aktiv in Ihrer Party befinden, werden hochgestuft. Achten Sie deshalb ständig auf den Punktestand, damit immer Sulik und Cassidy aktiv sind, wenn Sie einen neuen Level erreichen.

Die anderen NPCs können Sie bei Bedarf holen, wenn Sie eine spezielle Fähigkeit brauchen. Vergessen Sie auch nicht, daß Ihre Freunde ebenfalls Rüstung und Munition benötigen. Auch die Versorgung mit Medi-Packs sollten Sie immer sicherstellen, damit sich Ihre Kumpels während der harten Kämpfe heilen können.

Perks

Diese Zusatzfähigkeiten für Ihren Charakter dürfen Sie alle drei Erfahrungsstufen wählen. Bei der Auswahl ist Vorsicht angebracht. Als ersten Perk sollten Sie auf jeden Fall »Swift Learner« wählen, da Ihnen das mehr Erfahrungspunkte einbringt und den Aufstieg beschleunigt. Als zweites sollte man den Perk »Awareness« erreichen. Das verleiht einem die Fähigkeit, bei jedem Gegner zu sehen, welche Waffe er trägt und wieviel Trefferpunkte er noch hat – ein unschätzbarer Vorteil bei Kämpfen, da man so immer den schwächsten Gegner zuerst ausschalten kann.

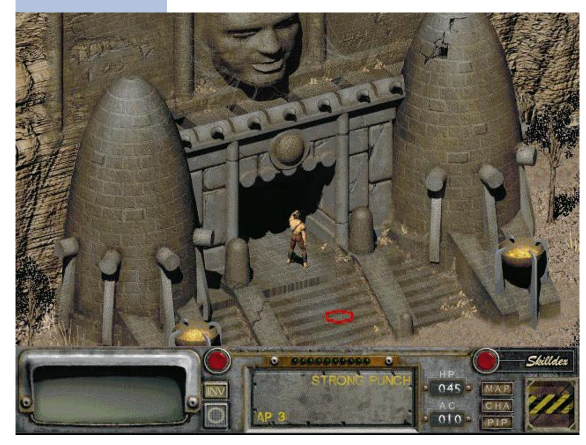
Action-Boy

Weitere wichtige Perks, die erst in der Mitte des Spiels zur Verfügung stehen, sind: Action Boy, Bonus Rate of Fire, Sniper, Better Criticals und More Criticals. Action-Boy bringt Ihnen jeweils einen Aktionspunkt mehr, und Bonus Rate of Fire vermindert die für einen Schuß notwendigen Aktionspunkte. Mit zweimal Action-Boy und einmal Bonus Rate of Fire können Sie später Ihre Bozar innerhalb eines Zuges zweimal abfeuern und einmal nachladen. Später im Spiel geht es darum, möglichst großen Schaden anzurichten, da die Gegner mehr als widerstandsfähig werden. Also nehmen Sie Better Criticals und Sniper. Spätestens, wenn Sie das erste Mal San Francisco erreichen, erhöhen Sie mit jedem Level-Sprung More Criticals. Der Unterschied zwischen einem normalen Treffer und einem kritischen Treffer beträgt manchmal über 1000 Trefferpunkte. Es ist den Aufwand also wert.

Temple of Trials

Der erste Bereich

Diese erste Aufgabe hat keinen anderen Sinn, als Ihnen einige Erfahrungspunkte zu bringen. Also gilt es, das Beste daraus zu machen: Durchsuchen Sie jeden Raum



In diesem schmucken Tempel dürfen Sie sich als Kammerjäger betätigen.

und töten Sie alle Gegner. Sie treffen auf Riesenameisen und Skorpione. Am besten funktionieren die Kämpfe ohne den Speer. Der bringt zwar mehr Schaden, doch kostet er zugleich mehr Aktionspunkte. Warten Sie bei jedem Gegner, bis dieser Sie sieht und auf Sie zukommt. Schlagen Sie einmal zu und laufen Sie

dann ein Stück weg. Dadurch braucht das Getier all seine Aktionspunkte zum Laufen und kann Sie weder beißen noch stechen.

Der zweite Bereich

Im zweiten Abschnitt gesellen sich zu den Ameisen und Skorpionen jede Menge Fallen, die durch Trittsteine ausgelöst werden. Gehen Sie also ganz vorsichtig, um nicht auf die erhöhten Steine zu treten. Die Fallen lassen sich auch entschärfen: Sie wählen dazu »Traps« aus dem Skill-Menü aus und klicken auf einen der erhöhten Steine. Oft sind mehrere Versuche bis zum erfolgreichen Ausschalten einer Falle nötig. Aber die 25 Erfahrungspunkte pro Falle sind die Mühe auf jeden Fall wert.

Gegen Ende des Abschnitts treffen Sie auf eine Tür, die sich nicht öffnen läßt. Durchsuchen Sie die Vasen im gleichen Raum und nehmen Sie die Explosivladung auf. Benutzen Sie die Ladung vor der Tür und rennen Sie, was das Zeug hält. Nachdem Sie so die Tür fachmännisch gesprengt haben, geht es zum letzten Teil des Tests.

Die Prüfung

Die Prüfung, ob Sie tatsächlich würdig sind, Fallout 2 weiter zu spielen, besteht darin, den Mann in dem letzten Raum ohne Waffen ordentlich eine auf den Hut zu geben. Bevor Sie den Ärmsten verdreschen, sollten Sie Ihren Gesundheitszustand auf Maximum bringen, denn der Typ besitzt eine harte Rechte. Die Taktik Einmal-zuschlagen-und-wegrennen ist auch hier erfolgreich, obwohl der Gegner sehr weit hinter Ihnen herennen kann. Bevor Sie nach dem Kampf den Raum durch die hintere Tür verlassen, dürfen Sie nicht vergessen, Ihre Ausrüstung wieder aus der Kiste vor dem Eingang zu holen: Vorläufig ist jeder Gegenstand kostbar!

Arroyo

Erfahrungen gratis

Beim Dorfältesten erhalten Sie etwas Geld und eine Wasserflasche, die Sie nicht verkaufen dürfen, da man diese wesentlich später im Spiel noch braucht. Scheuen Sie sich auch nicht, die Kisten in den Zelten zu plündern, da sich dort einige Gegenstände finden lassen, die man später wieder verkaufen kann. Sprechen Sie mit jedem einzelnen im Dorf, da zwei Personen Ihnen etwas beibringen können. Eine bildet Sie im unbewaffneten Kampf aus, die andere hilft Ihnen, mit dem Speer besser umzugehen. Neben dem Brunnen steht ein Mann. Sprechen Sie mit Ihm und reparieren Sie den Brunnen mit dem »Repair-Skill«. Für den Schamanen dürfen Sie den Garten jäten, in dem zwei recht widerstandsfähige Pflanzen stehen. Gehen



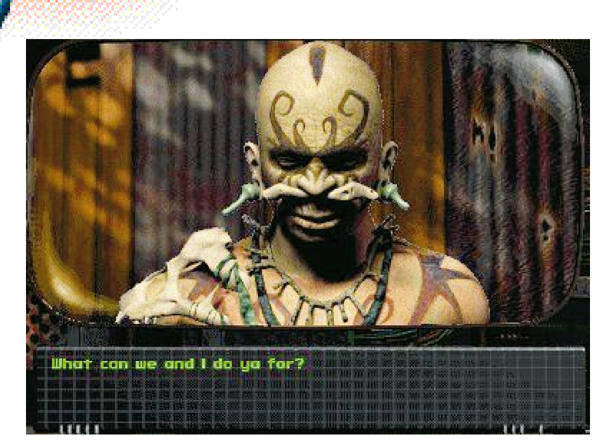
Nicht die Brücke in die Unendlichkeit, sondern die in die Wastelands.

Sie dann zu ihm zurück und nehmen Sie den »Healing Powder«. Das Heilmittel sollte man nur im Notfall benutzen, da die Einnahme die Perception vorübergehend heruntersetzt. Eine weitere Quest besteht darin, einen Hund wiederzufinden. Dieser befindet sich in einem Areal im Nordwesten, das mit Geckos gespickt ist. Diese Gegner sind für den Anfang ziemlich hart, nehmen Sie sich immer nur einen nach dem anderen vor. Bei der Zuhauen-und-wegrennen-Taktik muß man darauf achten, daß man nicht versehentlich in einen anderen Gecko hineinläuft, da diese zwischen den Bäumen schwer zu erkennen sind. Damit ist fast alles im Dorf erledigt, und Sie können sich auf den Weg nach Klamath machen. An der Brücke treffen Sie einen weiteren Dorfbewohner, der einen besonderen Speer hat. Er bietet Ihnen an, auch Ihren Speer zu schärfen, wenn Sie ihm ein Stück Feuerstein bringen. Diesen Stein erhalten Sie von Ihrer Tante gegen drei Säcke Healing Powder. Auf geht's nach Klamath, das im Osten liegt.

Klamath

Hilfreiche Freunde

In Klamath ist es Ihre Aufgabe, Vic zu finden. Wenn Sie gründlich herumfragen, erfahren Sie, daß Vic nach »The Den« entschwunden ist. Bohren Sie in dieser Richtung weiter, erfahren Sie auch, wo »The Den« liegt. Allerdings hat es keine Eile, dorthin zu gehen, da in Klamath eine Menge Quests warten, die erst noch erledigt werden wollen. Auf jeden Fall sollten Sie zuerst einmal Vics Haus durchsuchen. Achtung: Das Radio nicht verkaufen! Ein etwas einsilbiger Mann mit dem Namen Torr bittet Sie, ihm beim Schutz seiner Herde zu helfen. Nehmen Sie den Auftrag an und töten Sie alle Skorpione auf der südöstlichen Lichtung. Die beiden Typen, die im Wald stehen, haben nichts mit dem Auf-



Sulik hat zwar einen grauenhaften Akzent und spricht mit dem Knochen in seiner Nase, er ist aber trotzdem eine große Hilfe.

trag zu tun und brauchen nicht angegriffen zu werden. Ein Bug im Programm verhindert manchmal, daß der Kampfmodus beendet wird. Gehen Sie in diesem Fall zum Exit-Grid im Südwesten.

In der Bar in Klamath treffen Sie einen Typen, von dem Sie einiges im unbewaffneten Kampf lernen können. Spielen Sie ihm dazu vor, etwas blöd im Kopf zu sein und ihn nicht zu verstehen. Anscheinend steht er auf Idioten und bringt Ihnen +10 in »Unarmed« und »Melee« ein.

Sulik

In einem der Gebäude treffen Sie auf Sulik, der sie begleiten kann. Allerdings müssen Sie ihn erst für 350 Dollar freikaufen. In Anbetracht der momentan noch etwas angespannten Finanzlage heißt es also, zuerst einmal etwas Geld zu verdienen. Dafür kann man in der Bar den ganzen angesammelten Krempel an den Wirt verkaufen. Im Hinterzimmer der Bar ist eine abgeschlossene Tür, hinter der sich ein Gemälde befindet. Mit etwas »Lockpick«-Skill kommt man durch die Tür. Falls es beim ersten Mal nicht klappt, sollte man unbedingt sichern, da man bei zu häufigen Fehlversuchen nur das Schloß an der Türe beschädigt. Das Gemälde und die Waffe von Vic sollten mit den anderen Utensilien zusammen genug Geld bringen, so daß man Sulik freikaufen kann. Er ist momentan ein wesentlich besserer Kämpfer als Sie selbst und wird Sie bis zum Schluß Ihres Abenteuers begleiten. Sobald er zu Ihrer Gruppe gehört, sprechen Sie ihn an, rufen die Kampf-Einstellung auf und befehlen ihm, seine Rüstung abzulegen. Außerdem sollten Sie ihn darauf hinweisen, die beste Waffe herzunehmen, sonst bleibt sein netter Vorschlaghammer nämlich ungenutzt. Die Lederjacke ziehen Sie dann selbst an.

Whiskey Bob

Whiskey Bob ersucht Sie um Hilfe wegen seiner versteckten Destillerie. Es ist ihm 50 Dollar wert, wenn Sie etwas Holz nachlegen. Der einzige Haken an der Sache ist, daß diese in einem Gebiet voller Geckos liegt. Den meisten davon kann man allerdings aus dem Weg gehen. Betreten Sie nur das Haus im Südwesten, legen Sie etwas Holz nach und machen Sie sich wieder aus dem Staub. Das Holz liegt direkt vor der Destille. Um es in Hitze und Rauch zu verwandeln, nehmen Sie es in die Hand und benutzen es mit der Destille. Schon ist der Auftrag erledigt, und Sie sind um 50 Dollar reicher.

Rat Problem

Im Westen der Stadt treffen Sie einen Mann, der Ihnen von seinem Ratenproblem erzählt. Mit dem Schlüssel des Mannes läßt sich die verschlossene Tür öffnen. Sie kommen an einem verlassenen Waffenladen vorbei, in dem sie zwei Paar Gummistiefel entdecken. Die brauchen Sie später in den Toxic Caves. Töten Sie alle Ratten und betreten Sie den Untergrund durch den Kanalschacht. In diesem Level gibt es sehr viele Nager. Am besten erlegen Sie diese mit bloßen Händen. Unter den Knochen im Nordosten der Höhle finden Sie ein Brecheisen und bei einer Leiche eine 10-mm-Pistole. Mit der Pistole sollte die anschließende Begegnung mit dem Rattengott kein allzu großes Problem mehr darstellen. Verlassen Sie diesen Level durch den zweiten Ausgang im äußersten Nordosten. Die verschlossene Tür müssen Sie dazu erst mit dem gefundenen Dynamit aufsprengen. An der Oberfläche finden Sie ein Autowrack, in dem sich eine Einspritzpumpe befindet. Behalten Sie diese unbedingt bei sich. Danach können Sie sich zusammen mit Sulik auf zu den Toxic Caves machen.

Toxic Caves

Bevor Sie in das Innere der Höhle vordringen, geben Sie Sulik ein Paar von den Gummistiefeln. Solange man diese im Gepäck hat, kann einem die Säure auf dem Boden nichts anhaben. Achtung: Die Stiefel lösen sich mit der Zeit auf, weswegen Sie spätestens jetzt unbedingt sichern sollten. Läuft im folgenden alles schief, und Sie sitzen ohne Stiefel in der Höhle fest, können Sie so einen zweiten Versuche wagen. Ganz im Osten der Höhle finden Sie den gesuchten Smiley. Vertrödeln Sie keine Zeit damit, den Generator zu reparieren oder die Tür zu öffnen. Das funktioniert erst viel später im Spiel. Genauer gesagt, zu einem Zeitpunkt, zu dem Sie die Gegenstände, die zu finden sind, gar nicht mehr brauchen. Eskortieren Sie Smiley aus der Höhle, um den Auftrag zu erledigen. Wenn Sie danach zurück zur Stadt gehen,

vergessen Sie nicht, bei Mrs. Buckner vorbeizuschauen. Die gibt Ihnen nämlich 100 Dollar für die Rettung ihres Mannes. Sprechen Sie außerdem mit Smiley, der Ihnen beibringen kann, wie man Geckos häutet – angesichts der ständigen Geldknappheit eine willkommene Einnahmequelle. Außerdem kann er Ihren »Outdoorsman«-Skill aufbessern.

The Den

Wenn eine Stadt nervig ist, dann ist es Den. Das liegt an den vielen Kindern, die allesamt einer Gang angehören, die sich auf Taschendiebstahl spezialisiert hat. Jedesmal, wenn Sie ein Gebäude betreten, vor dem Kinder stehen, besteht die Gefahr, einen Gegenstand aus ihrem Inventar einzubüßen. (Hinweis: In der deutschen Version von Fallout 2 gibt es keine Kinder).



Dieser Wagen ist nicht nur schnell, er hat auch einen ebenso großen wie nützlichen Kofferraum.

Becky's Bar Gleich nach Betreten der Stadt sehen Sie Becky's Bar. Die Besitzerin hat einige kleinere Aufträge für Sie parat, die sich leicht erledigen lassen. Zuerst gilt es, ein paar Dollar von einem Schuldner einzutreiben. Fred findet sich irgendwo in der Stadt, oft direkt südlich der Bar. Dann soll man ein Buch für Becky wiederfinden. Der Fundort ist leider zufallsgesteuert, so daß man einfach die Augen offenhalten muß, nach dem Gespräch mit dem Entleiher.

Lara Ganz in der Nähe von Becky's Bar hat sich Lara mit ihrer Gang niedergelassen. Der erste Auftrag der Holden lautet, die Kisten in der Kirche im östlichen Teil der Stadt zu untersuchen. Wenn Sie der Wache an der Kirchentür erzählen, Sie kämen von Metzger, ist die Überprüfung kein Problem. Für die zweite Aufgabe müssen Sie ein kurzes Gespräch mit Metzger, dem Chef der Sklavenhändler, führen. Holen Sie sich das OK für den Angriff und gehen Sie zurück zu Lara. Die dritte Aufgabe ist, eine Schwachstelle in der Verteidigung der rivalisierenden Gang herauszufinden. Sprechen Sie dazu nochmals mit der Wache an der Kirchentür, die Ihnen erzählt, daß am Abend eine Party stattfindet. Achtung: Wenn Sie jetzt zurück zu Lara gehen, wird Sie Ihnen das Geld für den Auftrag nur geben, wenn Sie ihr bei der Erstürmung der Kirche helfen. Sie sagt zwar, daß Sie nur dabei sein müssen, doch ohne Ihre tatkräftige Mithilfe geht der Kampf in den meisten Fällen verloren. Bereiten Sie sich also auf ein langes Gefecht vor. Insbesondere deswegen, weil Ihre 10-mm-Pistole nicht besonders viel Durchschlagskraft gegen die Metall-Rüstungen der Gegner besitzt. Wie bereits gesagt: Sichern, sichern, sichern!
Spätestens jetzt sollten Sie Ihren ersten Perk wählen können. An dieser Stelle bietet sich »Swift Learner« an, da Sie damit mehr Erfahrungspunkte pro Level bekommen.

Vic Um Vic zu befreien, gehen Sie nochmals zurück zu Metzger. Er erzählt Ihnen, daß Vic sein Radio kaputtgemacht hat und dieses erst wieder reparieren muß. Holen Sie sich die Erlaubnis, mit Vic zu sprechen und geben Sie ihm das Radio aus seinem Haus. Es muß genau dieses Radio sein. Man findet zwar andere, doch diese funktionieren für diese Quest nicht. Zusätzlich will Metzger 1000 Dollar für die Freilassung von Vic haben. Sollten Sie mit einem weiblichen Charakter spielen, können Sie mit Metzger ins Bett steigen und den Preis so auf 500 Dollar drücken. Die 1000 Dollar sollten nach dem Kampf in der Kirche kein Problem mehr sein, findet man bei den Leichen doch genug Gegenstände, die sich zu Geld machen lassen. Behalten Sie aber eine Schrotflinte für Vic übrig. Metzger bietet Ihnen auch an, Mitglied der Sklaven-Gilde zu werden. Das sollten Sie auf keinen Fall tun, da Sie in diesem Fall mit einer Tätowierung auf der Stirn herumlaufen und Sulik Sie verläßt.
Man kann auch Sulik als Sklaven verkaufen, doch als Kämpfer ist er wesentlich mehr wert. An dieser Stelle sollte man Metzger auch gleich seine Schrotflinte und die Munition klauen. Später, wenn man gegen ihn kämpft, hat man so weniger Schwierigkeiten.

Viel Repair Vic hat sehr gute Repair-Fähigkeiten. Immer, wenn Sie Ihren Repair-Skill benutzen, springt Vic automatisch ein. Als Kämpfer ist er eher lausig, solange man ihm keine Waffe in die Hand drückt. Am besten geben Sie ihm eine der Schrotflinten aus dem Kampf bei der Kirche. Sorgen Sie immer dafür, daß Vic genug Munition hat, um nicht in den Nahkampf gehen zu müssen. Und geben Sie ihm niemals eine Waffe mit Burst-Mode in die

Hand, wenn Sie nicht eine starke Todessehnsucht verspüren.

Smitty

Im äußersten Westen der Stadt finden Sie einen Autofriedhof, auf dessen Hof ein fast funktionsfähiges Auto steht. Leider will der Besitzer nicht nur 2000 Dollar dafür, sondern auch noch ein Ersatzteil, das es erst zu besorgen gilt. Der Wagen ist sein Geld auf alle Fälle wert, denn er verkürzt die Reisezeiten enorm und verfügt zudem über einen äußerst geräumigen Kofferraum. In diesem können Sie später alle Gegenstände verstauen, die sich so ansammeln. In einem der Schränke von Smitty befindet sich eine Zange, die Sie in Vault City brauchen.

Ghost

Neben dem »Brotherhood of Steel«-Haus steht ein Gebäude, in dem es spuken soll. Sprechen Sie gegen Mitternacht mit dem Geist und gehen Sie dann zu Mom's Restaurant in der östlichen Hälfte der Stadt, um etwas über das Halsband herauszufinden. Besorgen Sie sich das Schmuckstück von Joey. Entweder Sie machen ihm Angst, daß ihn der Geist verfolgen wird, oder Sie schießen ihn und seine Freunde über den Haufen.

Bringen Sie dann den Schmuck zum Geist und nehmen Sie seine Knochen. Besorgen Sie sich eine Schaufel, mit der Sie die Knochen auf dem Friedhof begraben können. Lesen Sie dazu die Inschriften auf den Gräbern. Nicht nur, weil diese teilweise recht lustig sind, sondern weil es Ihrem Karma schaden würde, ein falsches Grab zu öffnen. Wenn Ihnen Ihr Karma nicht so wichtig ist, können Sie auch alle Gräber ausplündern.



Achtung, Gas! Hier sollten Sie nicht rauchen.

In das Haus der Brotherhood of Steel kommt man übrigens nicht hinein. Mehr als ein Gespräche mit der Wache davor ist nicht drin. Momentan ist nichts weiter in The Den zu erledigen. Schließen Sie also Ihre Geschäfte hier ab, verkaufen Sie, was zu verkaufen ist, und machen Sie sich auf den Weg nach Vault City im Osten.

Modoc

Die gestohlene Uhr

Auf dem Weg nach Vault City kommen Sie automatisch in Modoc vorbei. Hier gibt es einige kleine Quests zu lösen, die man auf jeden Fall mitnehmen sollte. Ein Mann in Modoc hat seine Uhr verloren und bezichtigt einen anderen namens Ferrel des Diebstahls. Sprechen Sie mit Ferrel und begeben Sie sich dann auf die Toilette im Hof. Man kann in das Plumpsklo hinuntersteigen, um dort eine blockierte Passage zu finden. Der Händler von Modoc hat Dynamit, mit dem sich die Blockade beseitigen läßt. Achtung: Bevor Sie sprengen, stellen Sie Sulik und Vic unbedingt oben ab, da das ganze Klo bei einer Methangasexplosion in die Luft fliegt. Sollte einer von beiden dabei verletzt werden, kann er so sauer werden, daß er sich gegen Sie wendet. Erkunden Sie dann den Untergrund unter dem Klo und töten Sie die Ratte, welche die Uhr gestohlen hat. Die Uhr liegt irgendwo am Boden, manchmal ist genaues Suchen angesagt. Den gefundenen Chronometer bringen Sie dann zu Ferrel und streichen satte 1500 Erfahrungspunkte ein. Farrel hat auch noch eine kleine Quest für Sie, bei der Sie lediglich ein paar Ratten aus seinem Garten vertreiben müssen.

Haunted Farm

Die Hauptaufgabe in Modoc besteht aus einer merkwürdigen Farm. Die Quest ist aber leicht zu lösen. Gehen Sie einfach in Richtung Farm und werfen Sie einen Blick auf die dort aufgespießten Leichen. Sie stellen dann fest, daß es sich nur um Dummys handelt. Um die Quest abzuschließen, brauchen Sie nur einige Male zwischen den Farmbewohnern und Modoc hin- und herzulaufen. Dabei können Sie gleichzeitig die Quest mit dem Sohn des Ladenbesitzers lösen. Vorsicht: Sprechen Sie die Kinder erst an, wenn Sie den Auftrag des Ladeninhabers bekommen haben, und bieten Sie den Kindern auf keinen Fall Süßigkeiten an, wenn Sie nicht für einen »guten Onkel« gehalten werden wollen.

Vault City 1

Courtyard

Im Courtyard sprechen Sie zunächst mit einer Frau in einem Zelt, die ihren Mann vermißt. Sie erzählt Ihnen, daß er verhaftet wurde. Um diese Quest können Sie sich später in Vault City selbst kümmern. Ein Kind neben der Bar hat seine Puppe verloren. Zu finden ist das gute Stück gleich hinter der Bar.

In der Bar und der Klinik

Als Dank erzählt Ihnen das Kind, wo Sie einen Schraubenschlüssel finden können (Klicken Sie auf den Steinhaufen hinter der Bar). In der Klinik können Sie den defekten Robot-Arzt reparieren, da Sie dieser sonst bei der nächsten Operation umbringt. Benutzen Sie dazu den Repair-Skill und lassen Sie Vic die Reparatur übernehmen.

In der Bar sollten Sie Cassidy dazu überreden, mit Ihnen zu kommen. Er ist nicht nur ein besserer Kämpfer als Vic, sondern hat auch gleich noch eine abgesägte Schrotflinte dabei. Da Ihr Charisma aber zu niedrig ist, um drei NPCs mitzunehmen, müssen Sie Vic zuerst sagen, er solle auf Sie warten. Diese Methode funktioniert grundsätzlich mit den NPCs. Sie müssen sich nur merken, wo Sie



Vault City gehört nicht zu den gastfreundlichsten Gebieten in den Wastelands, wie die Haustür deutlich demonstriert.

die einzelnen Mitglieder ihrer Party abgestellt haben. Brauchen Sie später an einer Stelle einen guten Repair-Skill, können Sie Vic einfach wieder aus Vault City abholen.

Vault City

Um nach Vault City hineinzukommen, müssen Sie zwischen 20 Uhr und 6 Uhr im Customers-Office neben dem Haupteingang sein. Da sich zu dieser Zeit niemand darin aufhält, können Sie den Schrank aufbrechen und finden dort einen Tagespaß für die Stadt. Gehen Sie anschließend in den Courtyard zurück und warten Sie bis zum Morgen. Bevor Sie jetzt nach Vault City hineingehen, legen Sie alle Drogen und allen Alkohol ab. Die Wachen am Tor durchsuchen Sie nämlich nach verbotenen Substanzen. In Vault City brauchen Sie Vic. Tauschen Sie also Cassidy wieder gegen ihn aus.

In Vault City begeben Sie sich zunächst zum Maintenance Center und sprechen mit Val. Nach dem langen Gespräch zwischen Val und ihrem Vater Vic sprechen Sie nochmals mit ihr. Sie braucht einen Schraubenschlüssel (haben Sie von dem Kind im Courtyard) und eine Zange (haben Sie aus The Den mitgebracht). Dafür bekommen Sie von ihr nach einem Tag Wartezeit ein Super-Tool, das Sie sorgfältig aufbewahren. Denken Sie daran, daß Sie Gegenstände auch von Ihren Party-Mitgliedern tragen lassen können.

Im Servant Allocation Center sprechen Sie mit Officer Barkus. Gegen ein Bestechungsgeld von 1000 Dollar können Sie Joshua freikaufen, was Ihnen nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch eine Desert Eagle einbringt, wenn Sie nochmals seine Frau im Courtyard aufsuchen.

Zwei Quests

Sprechen Sie mit dem Officer im Correction Center. Er hat zwei Quests für Sie. Die erste ist, das Areal rings um Gecko auszuspähen. Laufen Sie auf der Übersichtskarte einen Kreis um Gecko und kehren Sie zu dem Officer zurück. Da es auf diesem Weg ein paar häßliche Zwischenfälle mit Patrouillen geben kann, sollten Sie Cassidy statt Vic mitnehmen. Die zweite Quest ist, nach New California Republic (NCR) zu gehen. Die Reise dorthin ist sehr weit, und es empfiehlt sich, immer nur ein oder zwei Quadrate auf der Übersichtskarte zu reisen und dann wieder zu sichern. Nehmen Sie diese Quest an und gehen Sie nach NCR. Dort brauchen Sie zunächst nur die Stadt zu betreten. Dazu müssen Sie alle Waffen ablegen und auch ihren Party-Mitgliedern selbiges befehlen. Gleich am Eingang von NCR steht ein Waffenladen. Dort gibt es gute Waffen zu kaufen, falls Sie Geld dafür haben.

Bozars

Viel wichtiger sind allerdings die beiden Wachen vor dem Laden. Denen können Sie ihre Bozars samt Munition klauen. Die Bozar gehört zu den besten Waffen im Spiel, behalten Sie unbedingt eine davon. Die andere können Sie für viel Geld verkaufen. Um richtig mit der Bozar umgehen zu können, brauchen Sie einen guten Skill bei Big Weapons. Außerdem kann die Waffe nur im Burst-Mode eingesetzt werden und verbraucht Unmengen an Munition. Dafür erhält man die größte Schadenswirkung von allen Waffen (bis zu 1200 Trefferpunkten sind damit bei einem Critical Hit drin!). Kehren Sie nun nach Vault City zurück und sprechen Sie wieder mit dem Officer, um Ihre Belohnung einzustreichen. Begeben Sie sich jetzt in den nördlichsten Teil von Vault City und suchen Sie dort die First Citicen auf. Sprechen Sie mit ihr über Gecko. Sie möchte das Problem mit dem verseuchten Grundwasser beseitigt wissen. Nehmen Sie den Auftrag an und machen Sie sich auf nach Gecko.

Wie Sie den Reaktor reparieren, was es mit Vault 13 auf sich hat, und wie Sie den Showdown mit der Enclave überleben – all das erfahren Sie dann in der nächsten Ausgabe. **(tk)**





Viele Fans von »Betrayal at Krondor« konnten die Rückkehr ins Fantasyreich sicherlich kaum erwarten. Mit unserer Komplettlösung sollte es Ihnen leichtfallen, alle Abenteuer siegreich zu bestehen und dem Reich Krondor den Frieden zurückzubringen.

Allgemeine Tips

- Training ist zwar wichtig, dennoch muß nicht jeder Kampf ausgefochten werden. Manchmal sind in nächster Nähe Umgehungsmöglichkeiten gegeben!
- Leichen sollten grundsätzlich durchsucht, unbekannte Utensilien untersucht und identifiziert werden.
- Sobald es im Laufe des Spiels »Level Up!« heißt, sollten Sie umgehend Ihre erhaltenen Bonuspunkte zum Steigern der Fertigkeiten verwenden. Jazharas Feuerzauber darf dabei nie vernachlässigt werden.
- Oft ist es nicht einfach, beschriebene Truhen oder Kisten zu finden. Bedenken Sie dann, daß sich der Kamerawinkel meist mit der »ß«-Taste ändern läßt.

Die folgenden Subquests müssen Sie nicht unbedingt erledigen, um das Spiel zu bestehen, sie bringen Ihnen aber jede Menge Erfahrungspunkte:

- Verlorene Kinder (Prolog)
- Rettung der Kinder aus dem brennenden Haus (Kapitel 1)
- Juwelenkomplott (Kapitel 3)
- Goblinlager (Kapitel 5)
- Trollhöhle (Kapitel 5)

Prolog

Jazhara finden

Als Squire James haben Sie den Auftrag, die Magierin Jazhara am nördlichen Stadttor zu treffen und zum Palast zu geleiten. Suchen Sie das Areal um das Nordtor auf und halten Sie sich zunächst rechts. Hier entbrennt ein Kampf gegen zwei Wegelagerer, die nach ihrem Ableben ordentlich durchsucht werden. Zurück an der Kreuzung wählen Sie diesmal den westlichen Weg. Jazhara wird Sie begrüßen. Eskortieren Sie Ihren Schützling zum Palast. An Ort und Stelle wird sie ein Gassenkind bestehlen. Verfolgen Sie das Kind und sprechen Sie es an.

Die verlorenen Kinder

Wenn Sie der Sache mit den verlorenen Kindern nicht auf den Grund gehen wollen, beenden Sie den Prolog sofort, indem Sie den Palast betreten. Andernfalls begeben Sie sich in das Armenviertel der Stadt. Dort angelangt, greifen Sie die Torwache an, da diese Sie nicht durchlassen will. In der Eingangshalle warten zwei weitere Schergen. Überfliegen Sie im Nebenzimmer kurz die Dokumente auf dem Tisch und hasten Sie dann die Treppe empor. Wie Sie feststellen müssen, wurden hier Kinder in einen Käfig gesperrt. Die beiden Gauner daneben sind kooperationsunwillig. Sind sie beseitigt, knackt James das Schloß mit einem Dietrich und spricht draußen mit der Stadtwache. Das Kapitel ist durch das Betreten des Palastes beendet. Es folgt die »Beförderung«.

Kapitel 1 – Loss

William unterstützen

Greifen Sie William unter die Arme und bringen Sie die drei Schurken in der Kneipe zur Strecke. Nach Talias Tod verlassen Sie die Schenke, woraufhin Bears Bande aus dem Gefängnis ausbrechen wird.

Ausbruch

Einige Mitglieder verschanzen sich noch immer in den Trümmern, die Stadtwache ist hilflos. Um das Gefängnis zu erreichen, überqueren Sie die Straße (weichen Sie den Pfeilen aus) und nähern sich über die Seitengasse dem Kittchen. Sobald Sie eingedrungen sind, müssen Sie sich mit drei Räubern herumschlagen. Hinter der Tür warten vier weitere Gegner. James wird womöglich sofort von einem Brandsatz getroffen und bleibt vorerst kampfunfähig. Erledigen Sie die Bande, passieren Sie die Tür erneut und steigen Sie die Treppe hinauf. Schlagen Sie sich hier bis zum gekidnappten Verwalter

durch und befragen Sie ihn ausführlich. Dann geht es zweimal die Treppe hinab, worauf Sie den Keller erreichen. Inspizieren Sie die Leiche und unterhalten Sie sich dann mit dem Gefangenen (ausfragen). Sprechen Sie nun mit dem Hauptmann im Erdgeschoß, teilt eine Wache mit, daß Bear soeben am Nordtor gesehen wurde. An Ort und Stelle halten Sie Simon an und befragen ihn über die Situation.

Rettung der Kinder

Außerdem halten Sie noch ein Schwätzchen mit dem dicken Mann, der sich vor dem brennenden Haus aufhält. Seine Kinder befinden sich noch im Inneren; James wird sie da rausholen. Klicken Sie auf die Tür, belegen Sie James mit dem »Fire-Eater«-Spruch und betreten Sie das Haus. Laufen Sie die Hütte systematisch ab und steuern Sie alle Kinder an, die Sie finden können. Halten Sie sich nicht zu lange in den Trümmern auf; irgendwann läßt auch der beste Spruch nach. Anschließend begeben Sie sich zum »Ye Bitten Dog«-Sektor.

»Zum gebissenen Hund«

Laufen Sie die Gasse entlang. Sie treffen vor der Kneipe auf drei Attentäter, die Sie erledigen. Sprechen Sie in der Bar mit dem Barkeeper. Geben Sie eine Runde aus, befragen Sie ihn und unterhalten Sie sich anschließend mit den Hafenarbeitern am Kamin. Die Waffen lassen Sie stets stecken; den am Tisch sitzenden Sullen Michael können Sie (wenn Sie wollen) zum Kampf herausfordern. Den Barkeeper bestechen Sie nun viermal, während Sie ihn auf Knute ansprechen. So erhalten Sie die Erlaubnis, das obige Zimmer zu durchsuchen. Mit dem erhaltenen Schlüssel betreten Sie den Raum hinten rechts, eliminieren die drei Kämpfer und machen sich sodann über die Bücher am Regal her.

Kapitel 2 – Descent



Kanal erkunden

Schließen Sie die Tür auf und erkunden Sie den Kanal. Schon nach einigen Metern begegnen Sie einem Monster. Bei (1) treffen Sie auf einen Vierertrupp, den Sie über das Monster ausfragen und nicht angreifen. Ihr Zwischenstopp ist zunächst die Zisterne bei (2), wo ein Kampf gegen Widersacher mit vergifteten Dolchen droht. Umgehen Sie diesen Kampf, indem Sie den Kreisgang in die andere Richtung passieren und zu (3) weiterlaufen.

Lucas finden

Dort rennen Sie genau in Rat-Tail Jak hinein, der Sie zu Lucas durchläßt, sobald Sie die Kanäle von dem Monster befreit haben.

Das Monster hat sich mit einem Artgenossen bei (4) eingenistet. Ist der Kampf gewonnen, vergessen Sie nicht, die Eier zu zerstören und Jak danach von Ihrem Vorhaben zu unterrichten.

Schließlich darf man Lucas am Ende des Ganges sprechen ... nachdem die drei Attentäter von Bear beseitigt wurden.

Kapitel 3 – Murder

Juwelenkomplott

Begeben Sie sich in das reiche Viertel Krondors und betreten Sie das Juweliergeschäft. James spricht den aufgeregten Gerard an und klettert daraufhin in die Kanäle hinab. Schnappen Sie sich aus den herumliegenden Überbleibseln der Diebesausrüstung die Karte und folgen Sie dem Weg in die Zisterne. Von dort aus geht es zwei Durchgänge weiter rechts in die Passage. Sobald sich letztere gabelt, klicken Sie auf den linken Weg, damit sich Ihre Gruppe vor den ankommenden Gaunern versteckt. Warten Sie jetzt in Ihrem Versteck ab (Wait) und folgen Sie ihnen schließlich (Follow). Ein Geheimgang offenbart sich, und James muß eingestehen, daß er sich wohl doch nicht so genau in Krondor auskennt, wie er dachte. Bringen Sie die vier Fälscher zur Strecke; kümmern Sie sich vorzugsweise zuerst um den Magier. Nach dem Kampf wechseln Sie solange die Kameraeinstellung, bis Sie die Kiste sehen. Darin liegen gefälschte Juwelen sowie eine Nachricht, die Sie ganz schön ins Grübeln bringen wird. Klettern Sie über die Leiter zurück in den Juwelierladen und konfrontieren Sie Gerard mit der bitteren Wahrheit. Strecken Sie die drei zusätzlichen Angreifer nieder.

Der alte Tom

Im Sektor Sea Gate steht vor einem Haus ein grüngekleideter Mann, den James zweimal anspricht und so vom alten Tom erfährt (Das Treffen mit Tom muß noch am gleichen Abend stattfinden!). Betreten Sie jetzt die Gilde und sprechen Sie den ankommenden Mann an. An der Treppe vorbei führt ein Flur zu Jorath' Zimmer. Letzterer macht Sie mit den Fakten des geschehenen Mordes vertraut. Auf Anfrage darf man auch die obigen Räume durchsuchen. Gesagt, getan: In Kendarics Zimmer stöbert die Party einen »Shell of Eortis« auf. In der Schublade beschäftigen Sie sich mit dem Bilderrätsel

(Lösung: ein Segelschiff). Die Helden ruhen sich nun noch bis acht Uhr abends aus und begeben sich sodann erneut zum Sea-Gate-Sektor, wo Sie plötzlich Hilfeschreie hören (Ist das nicht der Fall, so sind wohl einige Tage vergangen, seitdem Sie von Tom erfahren haben). James und Jazhara rennen in die Seitengasse und stoßen auf den hilflosen Tom, der von zwei Nighthawk-Schergen angegriffen wird. Aus dem schweren Kampf müssen Sie siegreich hervorgehen, und auch Tom sollte am Leben bleiben. Nach einem Gespräch mit ihm bricht Jimmy in die Gilde ein. In Jorath' Zimmer (Türschloß knacken) bearbeiten Sie das Schloß der Schreibtischschublade und entschärfen gekonnt die eingebaute Falle. Nehmen Sie das Dokument an sich und ruhen Sie sich anschließend aus.

Dämonenfeuer

Betreten Sie erneut die »Ye Bitten Dog«-Kneipe. Sprechen Sie mit Barmann Pete, halten Sie ihm während des Gesprächs den Brief unter die Nase, lügen Sie ihn an und gehen Sie durch die rechte Tür. Es folgt eine Reihe von Kampfsequenzen. Zwischendurch können Sie immer wieder die Kneipe verlassen und sich ausruhen. Wenn Sie im Hinterzimmer von den beiden Nighthawks angesprochen werden, sollten Sie unmittelbar angreifen. Hasten Sie dann die Treppe hinab und stellen Sie die nächsten vier Widersacher im Kampf (hier muß alles klappen; Jazhara sollte Massenzauber wie »Fire Rain« oder Spruchrollen nutzen). Konzentrieren Sie sich stets auf einen Gegner. James kann mit einem Fläschchen Feueröl die Meute ebenfalls wunderbar beschäftigen.

Am Ende des Kellers liegt eine Beschwörungskammer verborgen. Ein frisch beschworener Dämon ist soeben aus einem Pentagramm hervorgegangen. James kümmert sich um den Magier, während Jazhara vorerst den Dämonen mit »Sunray« und »Lightning Strikes« eindeckt. Feueröl ist gegen den Dämonen leider nutzlos. Leeren Sie danach die Kiste im Hintergrund. Es folgt eine Unterhaltung mit den Wachen in der Kneipe. Bei Tageslicht begeben sich die Recken schließlich in das reiche Viertel, betreten den Laden am Ende der Straße und führen ein ausführliches Verhör mit der Inhaberin Morraine. Minuten später steht auch Kendaric vor den Helden ...

Kapitel 4 – Mercenaries

Überfall

Dieses Kapitel besteht nur aus einem Kampf. Bears Schergen müssen schnell zur Strecke gebracht werden. Sie verfügen über die Soldaten vor Ihnen sowie im Hinterhalt versteckte Bogenschützen. Letztere sollten sich immer auf einen Gegner konzentrieren. William sollte nicht in erster Reihe um sich schlagen, sondern im Hintergrund mitwirken. Im anschließenden Gespräch mit dem überlaufenden Söldner lassen Sie Gnade vor Recht ergehen – und erhalten so satte 2000 Punkte Bonuserfahrung.

Kapitel 5 – Journey



Aufbruch

Nachdem sich James und die Crew ausgerüstet haben, verlassen sie die Stadt. Ihr erstes Ziel ist das Wayfarer Inn auf halber Strecke. Der eilige Spieler kann danach sofort zum Widow's Point weiterreisen. Ihnen entgehen dann allerdings die Subquests, durch welche Sie jede Menge Erfahrung sammeln könnten.

Herberge

Am Abend dürfte die Gruppe das Inn erreichen. Betreten Sie die Herberge (beherzigen Sie Kendarics Vorschlag) und unterhalten Sie sich mit dem Mann neben der Tür, bei dem es sich scheinbar um Ihren Kontaktmann handelt. Vorsichtig geben Sie das Erkennungswort an, doch verplappert sich der Betrüger im darauffolgenden Verhör und läßt die Waffen sprechen. Der richtige Alan steht einen Meter weiter links. Unterhalten Sie sich mit ihm, erwähnen Sie das Geheimwort und fragen Sie ihn aus. Danach sollten Sie ein Zimmer mieten und schlafen gehen.

Inferno

Während der Nacht werden Sie von brütender Hitze und dickem Rauch aus dem Schlaf gerissen. Goblins sind in das Inn eingefallen und haben es in Brand gesteckt. Strecken Sie die Widersacher im Kampf nieder, verschwenden Sie jedoch nicht allzuviel Zeit damit, die Leichen zu durchsuchen, sondern retten Sie sich lieber nach draußen. Schließlich setzen Sie die Reise fort und müssen sich bei (1) oder (2) mit einem Dämon auseinandersetzen.

Trolle und Goblins

Bei Punkt (3) rauben Sie eine bewachte Trollhöhle (drei Trolle) aus. Bei Position (4)

finden Sie einen verstörten Bauern vor, dessen Töchter von den Goblins entführt wurden. Diese haben sich bei (6) verschanzt. Nehmen Sie sich den Vorposten bei (5) vor und preschen Sie mit voller Lebensenergie (!) zum Lager vor. Hier sind zwölf Goblins auf dem Platz versammelt, die Sie bekämpfen müssen. James hat keine Chance, unerkannt ins Lager zu schleichen. Wenden Sie vor allem viele Massenzauber (»Fire Rain«) und Zauberrollen an. Unterbrechen Sie, falls möglich, vorbereitete Sprüche der Gegnermagier durch einen Angriff. Nach einigen Anläufen ist das Gefecht überstanden. Betreten Sie das Zelt und ergattern Sie das Kinderpäckchen aus dem Babykasten. Lesen Sie die Nachricht. Farmer Toth freut sich über seine Töchter und bedankt sich vielmals. Die Helden setzen Ihren Weg zum Widow's Point fort, wo zwei Elementare bekämpft werden müssen. Die magische Bergung des Schiffs gelingt nicht, da Sie von einer unbekannten Macht gestört werden.

Kapitel 6 – Ambush

Bears Rache

Plötzlich tritt Bear samt Söldnermannschaft auf den Plan. Besiegen Sie vorerst die Mitstreiter des Erzfeindes. Beim Angriff auf den Anführer merkt William, daß er mit seinem Schwert Bear nicht verletzen kann und rennt in Richtung Schlucht. Eine Zwischensequenz beginnt, die nichts Gutes verheißt ...

Kapitel 7 – Revelation



Ankunft in Haldon Head

Wie Sie bald bemerken, wird Haldon Head von Vampiren heimgesucht. Außerdem ist ein kleines Intrigenspiel in der Stadt zugange, das es zu lösen gilt. Zu Beginn des Kapitels trifft James sofort auf den Bürgermeister der Stadt, der gleichzeitig der Kneipenwirt ist. Sprechen Sie mit ihm über alle gegebenen Themen und schlafen Sie dann eine Nacht in der Taverne. Ein Schrei reißt Sie aus dem Schlaf – Grund genug, um nachzusehen.

Kreaturen der Nacht

Vor der Taverne hat sich ein waschechter Vampir zu schaffen gemacht. Besiegen Sie ihn im Kampf und stecken Sie die Überreste (per rechtem Mausklick) ein. Leider sind Sie nun ausgesperrt.

Bei Nathan

Sollten Sie im nachfolgenden Streifzug zu geschwächt sein, kann dieser auch eine Nacht später fortgesetzt werden. Schlafen können Sie beim auf der Karte gekennzeichneten Punkt (ZZZ). Heilen Sie sich und stiefeln Sie zu Nathans Haus hinüber (1). Erledigen Sie die Vampire davor und unterhalten Sie sich dann mit dem aufgeregten Ankömmling. Laut Nathan können Vampire nur dann getötet werden, wenn dies am Tag geschieht. Nächster Halt ist die



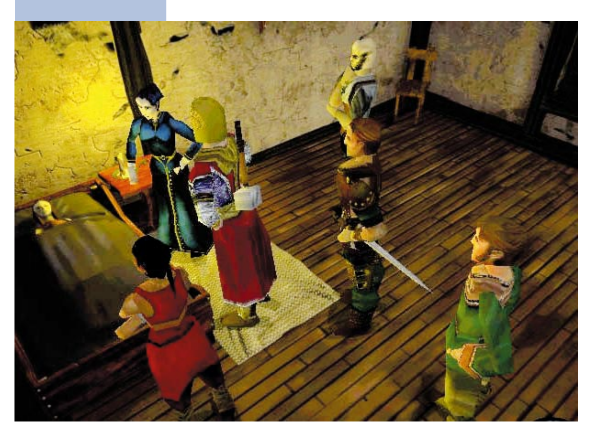
In Haldon Head gehen wahrhaft merkwürdige Dinge vor sich.

offene Grabstätte (2), wo zwei weitere Vampire (vorerst) abgemurkst werden. An der Kanzel (3) stoßen Sie auf zwei weitere Kinder, die auch beseitigt werden müssen. Die Hütte des Holzfällers liegt bei (4). Nähern Sie sich, überfällt Sie der Handwerker von hinten. Töten Sie ihn und betreten Sie dann die Hütte. Darin wartet der Nightstone auf Sie (auf dem Skelett). Stecken Sie das Tagebuch aus dem Kamin ein. Jetzt reisen Sie zur Hexe weiter (unterwegs eventueller Goblinhinterhalt, sieben Goblins). Hier betreten Sie das Häuschen, essen den Kesselinhalt und sprechen mit der auftauchenden Hexe über alle Themen. Übernachten Sie jetzt bei (3) oder (ZZZ).

Das kranke Mädchen

Befragen Sie am Morgen den Kneipenbesitzer erneut. Danach sind Farmer Aldon (5) und Schmied Merrick (6) an der Reihe. Dessen Tochter ist schwer erkrankt. Außerdem unterhalten Sie sich bei (3) mit dem Priester und bei (7) mit Inhaber Ward. Zurück auf dem Friedhof öffnen Sie das

Tor mit Hilfe des Nightstones und besiegen dann die fünf Vampire. Kümmern Sie sich zuerst um den Holzfäller, dann um Frauen und Kinder. Daraufhin sind Sie die Vampirplage endgültig los. Der Tavernen-inhaber bedankt sich bei Ihnen und händigt Ihnen eine Empfehlung für den Schmied aus. Ein weiterer Besuch hilft der Tochter wieder auf die Beine und wirft einen dicken schwarzen Fleck auf die weiße Weste des »Priesters«.



Sind die Vampire vertrieben, darf sich Jazhara die Tochter des Schmieds ansehen.

Betrug!

Im Krämerladen betrachten Sie das untere Regal und bemerken, daß das gesamte Rattengift aufgekauft wurde. Laut Ward hat es der Farmer erstanden. Auf dem Bauernhof werfen Sie einen Blick auf das Heu, um den Verdacht zu bestätigen. Konfrontieren Sie den Farmer, so gibt dieser zu, vom Pfarrer dazu angestiftet worden zu sein und fällt Sekunden später tot um. James stellt den Priester an der Kanzel. Im nachfolgenden Kampf hetzt der Gegner die gesamte Stadt gegen Ihre Gruppe auf. Jimmy sollte sich unmittelbar um den Widersacher kümmern, während die anderen Mitglieder alle auf Verteidigung schalten. Überstehen Sie die Runde, gehen die Einwohner und Sie lebend aus dem Kampf hervor. Letztendlich besuchen Sie die Hexe erneut und entschuldigen sich im Namen der Stadt. Befragen Sie sie, wird Sie den Helden eine Vision vor Augen halten.

Kapitel 8 – Nightmare

Thalias Befreiung

Ein sehr einfacher Abschnitt. Besiegen Sie im Traum (mühelos) die sechs angreifenden Dämonen. Nach dem Gespräch mit Thalia wird William erwachen. Wie Sie aus der Vision aus Kapitel 7 bereits wissen, ist der auftauchende Magier alles andere als freundlich gesinnt. Sprechen Sie mit ihm, lehnen Sie jedoch sein Angebot ab. Daraufhin wird Sie der Alte zwingen, an seinen Plänen teilzuhaben.

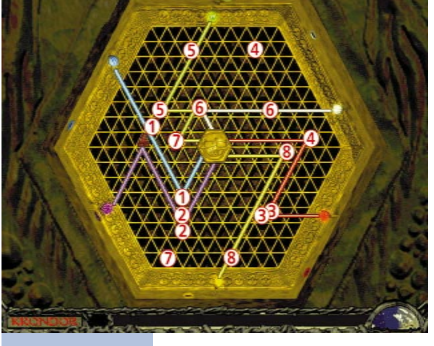
Kapitel 9 – Ruin

Eingang finden

Laufen Sie um den Berg herum. In einer Einmündung auf der anderen Seite wurde ein Kreis in den Fels gemeißelt. Öffnen Sie die geheime Tür und betreten Sie den Tempel.

Prismen-puzzle

Am anderen Ende der nachfolgenden Halle muß ein Prismenpuzzle gelöst werden. (Benutzen Sie hierzu die abgedruckte Zeichnung). Versetzen Sie die Linsen so, daß der Strahl in das jeweils gleichfarbige Loch abgelenkt wird. So wird Linse (1) an Stelle (1) versetzt, gleiches geschieht mit den anderen Stücken. Die Reihenfolge ist unbedingt einzuhalten!



So müssen die Linsen angebracht werden, dann klappt es auch mit dem Tempel-eingang.

Tentakel-becken

Die Tür öffnet sich. Die Halle dahinter beherbergt ein Becken mit Tentakeln. Diese müssen beide so geschwächt werden, daß sie im roten Bereich sind. Nur so ziehen sie sich am Ende der Runde zurück. Im nachfolgenden Gang warten viele Kämpfe auf Sie. Sie können den Tempel zwar jederzeit verlassen, um sich zu erholen, müssen dann allerdings jedesmal wieder gegen die Tentakel antreten (Trainingsmöglichkeit). Betreten Sie zunächst die Tür hinten links, erlegen Sie die Vipern und plündern Sie die Truhe. Zurück im Beckenzimmer erreichen Sie durch die Tür rechts hinten einen Flur, in dem Sie gegen Goblins kämpfen müssen. Halten Sie sich nach dem Gefecht rechts. In den beiden anschließenden Räumen müssen Sie weitere Goblingruppen herausfordern. Befreien Sie das Stadtvolk aus einer Zelle (Dietrich benutzen).

Weg durch den Tempel

Halten Sie sich jetzt im Flur links und besiegen Sie in der Passage die angreifenden Ghoule. Von jetzt an können Sie auch eine Automap benutzen. Vergewissern Sie sich, daß niemand aus der Truppe ein Schwarzperlenamulett trägt; dieses hätte im Endkampf fatale Folgen. Zuerst stiefeln Sie zum Grab des Ishap-Priesters (Nordosten) und betreten die nachfolgende Halle der Schatten. Hier wehren Sie die

Angreifer ab und holen die Schätze aus der rot markierten Statue hervor. Anschließend suchen Sie das Arbeitszimmer des Necromancers auf (Nordwesten). Bringen Sie den Schwarzmagier zur Strecke und kümmern Sie sich erst dann um den Werwolf und das Skelett. Speichern Sie ab, tanken Sie Energie und suchen Sie die Skeletthalle im Südwesten auf.

Heldenmut

Um gegen den Lich anzukommen, kümmern Sie sich vorerst um die restlichen Angreifer. Erst nach deren Tod ist er verwundbar. Nach dem ersten Treffer schwebt der Magier plötzlich über Ihnen und ist nur mit Zaubern oder Pfeilen zu erreichen. Zwei bis drei Blitzsprüche genügen, um ihn auf den Boden der Realität zurückzuholen. Zerstören Sie die Schwarzperle, damit die anschließende Bergung reibungslos verläuft.



Es lebe die Zauberkraft: Dank der Magie der Gilde ist das Schiff geborgen.

Kapitel 10 – Triumph

Bergung der Tränenperle

Laufen Sie die Bucht entlang, bis Sie das vereiste Wasser erreichen. Hier entbrennt sogleich der nächste Kampf. Benutzen Sie vorerst Fernwaffen und Zauber. Bis die Gegner bei Ihnen angelangt sind, sind sie tot. Am Schiff schlagen Sie sich zuerst mit einer Riesenkrabbe herum. Stecken Sie den gefundenen Kriegshammer von Lactor Bain ein. Solon hat seine Lieblingswaffe gefunden. Auf Deck bringen Sie die vier Necromancer zur Strecke und suchen danach die Kajüte des Kapitäns auf. Solon warnt Sie: Die Perle wird von einer Drachenseele bewacht. Solon wird einen aufwendigen Bannspruch sprechen, während Sie versuchen, den Kampf lebend zu überstehen. Verteilen Sie Ihre Heiltränke gleichmäßig in die Rücksäcke der Restgruppe und betreten Sie dann das Zimmer. Halten Sie vier Kampfrunden durch (regelmäßig heilen), ist die Seele des Drachen gebannt und Sie dürfen die Perle an sich nehmen. Hasten Sie nun schleunigst zurück zum Ufer.

Finale

Hier erwartet Sie Bear bereits mitsamt seiner Gefolgschaft. Sprechen Sie zunächst mit Bear und befragen Sie ihn zu seinem Plan, greifen Sie jedoch niemals selbst an.



Sie stehen Ihrem Erzfeind gegenüber. Es beginnt die entscheidende Schlacht!

Irgendwann hetzt der Pirat seine Leute auf Sie. Für die erfahrenen Helden ist dies keine wirkliche Bedrohung mehr. Kaum fällt der letzte Mann, taucht der Schwarzmagier Sidi auf und bringt William mit. Dieser darf sich nun eine letzte Schlacht mit Erzfeind Bear liefern. Das Amulett zerbricht. Der Friede ist nach Krondor zurückgekehrt, und Sie dürfen die abschließende Videosequenz genießen.

(Christian Giegerich /st)



Wie gewonnen, so zerronnen: Bear hat nicht nur seine Macht, sondern auch sein Leben verloren. Sie sind der Held, der den Frieden nach Krondor zurückbrachte!





Teil 2

Wuseln Sie sich durch die asiatischen und ägyptischen Kampagnen, die unser Leser Markus Neumann für Sie komplett durchgespielt hat: Wir wünschen fröhliches und erfolgreiches Siedeln!

Die Kampagne der Asiaten

Mission 1



Startschwierigkeiten

Ihre Siedlung ist zu Anfang dieser Kampagne stark ausbaubedürftig. Sorgen Sie für den Bau zweier Holzfällerhütten und Sägewerke. Da die Asiaten ihre Gebäude fast ausschließlich mit Holz errichten, benötigen sie doppelt soviel dieses Rohstoffes wie die anderen Völker. Dafür haben die fernöstlichen Siedler aber so gut wie keinen Bedarf an Steinen, weshalb Sie bei allen Missionen dieser Kampagne immer mit einem Steinbruch auskommen werden. Bauen Sie sobald wie möglich ein mittleres Wohnhaus, aus dessen Einwohnern Sie sodann zehn Pioniere entstehen lassen. Diese nehmen das Land östlich Ihrer Siedlung ein, dadurch erhalten Sie einen kleinen Fundus an Waffen (W) . Nach dem Bau einer Kaserne können Sie somit ohne Rohstoffabbau eine kleine Armee rekrutieren, mit der Sie problemlos die beiden feindlichen Siedlungen einnehmen.

Mission 2



Bürgerkrieg

Als ob Ramadamses Ihnen nicht genug Ärger bereitet, bekommen Sie es jetzt auch noch mit einer aufständischen eigenen Siedlung zu tun (A). Ramadamses (Ra) siedelt derweil ruhig im Westen Ihrer Siedlung und ist zu Anfang noch unantastbar. Bei (W) finden Sie ein nettes Häufchen Waffen. Damit können Sie ohne weiteres eine kleine Armee rekrutieren, ohne großartig Minenbau betreiben zu müssen. Kümmern Sie sich zunächst um genügend Rohstoffe und um den Bau eines Wachturmes an der Landenge (X). Dort postieren Sie einige Wa-

chen – Ramadamses versucht des öfteren, an dieser Stelle in Ihre Siedlung einzufallen. Haben Sie die Engstelle fest im Griff, können Sie sich ohne Sorge an den Abbau von Rohstoffen und die Ausbildung von genügend Soldaten machen. Häufen Sie Ihre Truppen sowohl an der Landenge als auch im Süden Ihrer Siedlung an und marschieren Sie dann mit genügend Mann zunächst nach Süden, wo Sie den aufständischen Asiaten den Wind aus den Segeln nehmen. Schließen Sie dann mit Ihren südlichen Truppen nach Norden zu Ramadamses' Siedlung auf. Schicken Sie den Rest der wartenden Armee in die ägyptische Siedlung, um diese mit einem Zangenangriff auseinanderzunehmen.

Mission 3



Verteidigung der Landenge

Auch hier können Sie im Westen Ihrer anfänglichen Siedlung wieder einiger Waffen habhaft werden (W). Nach dem Bau eines mittleren Wohnhauses und einer Kaserne bauen Sie mit den entstehenden Siedlern bereits zu Anfang dieser Mission eine kleine Armee auf, um so dem Feind im Westen gefährlich werden. Im Westen befinden sich genügend Rohstoffe, um sich sofort an die Förderung von Eisenerz und Kohle zu machen. Besonderes Augenmerk sollten Sie auf die Landenge (X) richten, wo die Ägypter des öfteren versuchen, Ihre Siedlung unsicher zu machen. Dies können Sie durch die Errichtung eines großen Wachturmes wirkungsvoll unterbinden. Nachdem Sie noch ein paar weitere Soldaten ausgebildet haben, ist Ihre Armee groß genug, um die Ägypter von der Landkarte zu fegen. Fallen Sie mit den Truppen aus dem westlichen Flügel der Insel von oben in die ägyptische Siedlung ein, während Sie auch von Süden her Soldaten entsenden und damit die ägyptischen Siedler vernichtend aus zwei Richtungen schlagen.

Mission 4

Frühzeitige Gefahr

Sorgen Sie gleich zu Beginn der Mission für den Bau dreier Holzfällerhütten und zweier Sägewerke. Einen Steinbruch ha-



ben Sie bereits. Bauen Sie dann eine funktionierende Landwirtschaft auf, um auch Ihre Minenarbeiter mit genügend Nahrung versorgen zu können. Achtung! Ramadamses versucht sehr früh, in Ihre Siedlung bei den beiden Landverbindungen (X) einzudringen. Bauen Sie daher an diesen beiden Stellen je zwei große Wachtürme, die Sie voll besetzen sollten. Postieren Sie noch einige Soldaten zusätzlich an der Grenze, sonst haben Sie keine Ruhe vor den Ägyptern. Sind Ihre Grenzen sicher, dehnen Sie Ihr Gebiet nach Westen und Süden aus. Dort finden Sie genügend Bergbaugebiete.

Schwefel und Schnaps

Schwefel gibt es im Süden und im Westen. Diesen benötigen Sie hier zum Bau von Kanonen. Rekrutieren Sie viele Soldaten und sammeln Sie diese an den beiden Landeingängen und im Süden Ihrer Siedlung. Bauen Sie auch einen kleinen sowie großen Tempel, damit Sie im Laufe des Spiels auch Zauberei zur Verfügung haben und Ihre Soldaten aufwerten können. Die nötigen »Opfergaben« in Form von Reisschnaps erhalten Sie, indem Sie ein Reisbauernhaus am südlichen Sumpf und eine Destille daneben errichten. Reis ist auch die Lieblingsspeise Ihrer Bergleute in den Schwefelminen. Bauen Sie ein Pulverhaus und eine Kanonenfabrik, wo Sie sich Munition und zwei Kanonen basteln.

Goldeinsatz

Fördern Sie genügend Gold, um Ihre Kampfkraft zu erhöhen. Die zwei Kanonen benötigen Sie, um einfacher ins feindliche Gebiet vorzudringen. Kanonen legen nach zwei Treffern die gegnerischen Wachtürme in Schutt und Asche. Setzen Sie die Kanonen an den Landengen ein, um leichter voranzukommen. Schicken Sie nun Ihre Truppen nach Süden und die zwei anderen Armeen durch die Landverbindungen in Ramadamses' Feste. Ihre Priester päppeln die kämpfenden Truppen mit dem »Göttlichen Schild« und »Samuraischwert« gehörig auf. Arbeiten Sie sich von unten und von der Seite durch die

gesamte Siedlung und nehmen Sie langsam alle feindlichen Türme ein, bis Sie schließlich bei Ramadamses' Burg angelangt sind, die Ihrer mächtigen Armee nichts mehr entgegensetzen kann.

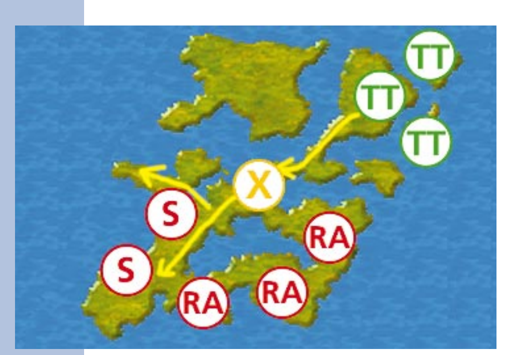
Mission 5



Piraten und große Probleme

In der fünften Mission dürfen Sie zur See fahren. Die feindlichen Piraten (P) sitzen nämlich mitten auf der Insel südwestlich Ihres Standortes (TT). Sorgen Sie daher für genügend Nachschub an Holz. Bauen Sie eine Werft und mindestens drei, besser fünf Fähren, mit denen Sie Ihre Soldaten an den nördlichen Strand der Pirateninsel (P) bringen. Um genügend Truppen zur Hand zu haben, bauen Sie auch Kohle- und Eisenerzminen sowie Kaserne und Waffenschmiede. Die Piraten besitzen große Goldschätze, sind also nur mit einer deutlichen Übermacht zu besiegen. Wenn Sie Ihre kleine Armee aus gut 30 Soldaten aller Kategorien auf die Piraten hetzen, halten Sie Ihre Mannen gut beieinander, um Sie nicht einzeln in die Klinge laufen zu lassen. Nach den ersten eroberten Türmen fällt Ihnen auch das Gold der Piraten in die Hände – und damit der Rest der Insel wie von selbst. Ramadamses brauchen Sie hier nicht mehr zu besiegen, die Mission ist geschafft, wenn Sie die Piraten ausgerottet haben.

Mission 6



Aufbau und Aufbruch

Agieren Sie hier nicht, wie in der Missionsbeschreibung empfohlen. Verteilen Sie statt dessen fünf Holzfällerhütten auf Ihrer Insel (und stellen Sie für das geschlagene Holz genügend Lager zur Verfügung), so entsteht genügend Bauplatz. Sorgen Sie sich eher darum, wie weit Sie nach Süden vordringen müssen. Es ist in dieser Mission wichtig, daß Sie die Landenge bei (X) mit zwei großen und einem kleinen Turm absichern. So können sich die Bogenschützen gegenseitig Deckung geben – feindliche Soldaten werden es schwer haben, diesen Schutz zu durchbrechen. Bilden Sie Pioniere aus und schicken Sie diese vor, um die Landzunge zu sichern. So können Sie den ganzen Platz auf der Insel geschickt ausnutzen und sparen sich einen unsinnigen Umzug. Bauen Sie eine Werft und verfrachten Sie die Truppen Ihrer beiden östlichen Außenposten (TT) mittels Fähre auf die Hauptinsel. So haben Sie zunächst auch genügend Soldaten, um sich zu verteidigen. Die Türme sollten Sie sofort mit Bogenschützen besetzen können, also errichten Sie Kohle- und Eisenerzminen sowie Waffenschmiede und Kaserne, um den Nachschub an Soldaten zu gewährleisten. Steht Ihre Wirtschaft auf sicheren Beinen, stellen Sie bei (X) eine große Armee auf, mit der Sie dann gen Westen ziehen, um Ihrem römischen Konkurrenten Septimus (S) den Garaus zu machen. Mit einer entsprechend großen Armee haben Sie damit keine Schwierigkeiten. Ramadamses müssen Sie auch in dieser Mission nicht besiegen.

Landzunge sichern

Mission 7



Brückenköpf

Ihre »Brückenköpfe« in dieser recht kurzen Mission werden die drei Burgen A, B, und C sein. Gleich zu Beginn müssen Sie sich aber erst einmal gegen ägyptische und römische Armeen wehren, die mitten durch Ihr Lager marschieren (und das scheinbar nur, um Sie zu provozieren ...) Ist der feindliche Angriff abgewehrt, ziehen Sie sofort mit einem großen Truppenteil zur feindlichen Burg C. Diese kann Ihrer großen Armee noch keinen Widerstand leisten und fällt Ihnen daher schnell in die Hände. Besetzen Sie die Burg mit der maximal möglichen Solda-

tenzahl und postieren Sie noch ein paar Truppen drum herum, um sich die Römer vom Hals zu halten.
Da Sie von Beginn an über eine funktionierende Infrastruktur verfügen (nur eine Schweinefarm müssen Sie noch errichten), bauen Sie zwei mittlere Wohnhäuser, um die langen Wege zwischen Ihren Produktionsstätten auszugleichen. Läuft Ihre Wirtschaft, bilden Sie eine größere Gruppe Soldaten aus und nehmen damit möglichst schnell die beiden anderen Burgen A und B ein. Schon ist auch diese Mission geschafft.

Mission 8



Abschluß der Kampagne

In dieser Mission ist das gestellte Ziel weitaus schwieriger zu erreichen, da es um die Eroberung der gesamten Insel geht. Sorgen Sie für vollbesetzte Burgen an den Grenzen zum Gegner, um die ständigen feindlichen Übergriffe im Zaum zu halten. Ihre Wirtschaft bringen Sie mit dem Bau zweier mittlerer Wohnhäuser in Gang, errichten Sie außerdem einige Kohle-, Eisenerz- und Goldminen. Auch ein Reisbauer und Tempel sind in diesem Szenario Pflicht – damit können Sie nicht nur wertvolles Manna ergattern, sondern auch Ihre Soldaten kräftig aufwerten. Um erfolgreich gegen den Feind vorzugehen, benötigen Sie auf jeden Fall zwei massige Armeen, eine im Norden und eine im Süden. Mit diesen beiden Heeren arbeiten Sie sich behutsam durch das feindliche Gebiet und nehmen sich die Türme einen nach dem anderen vor. Die feindlichen Burgen erledigen Sie am besten, indem Sie den dort postierten Bogenschützen Ihre eigenen (für die Eroberung der Burg ohnehin unnützen) Bogenschützen als Kanonenfutter anbieten und derweil Ihre Schwertkämpfer und Lanzenträger zum Eingang vorschicken. Schützen Sie diese zusätzlich mit dem Priester-Spruch »Göttlicher Schild«. Bald können Sie dann den Abspann für die asiatische Kampagne genießen und sich auf die ägyptische freuen.

Kampagne der Ägypter

Mission 1



Goldjagd

Die erste Mission der steinliebenden Ägypter ist noch relativ einfach zu gewinnen. Am Strand westlich Ihres Standpunktes können Sie einen netten Batzen Gold (G) einsacken. Lassen Sie also Pioniere dieses Land einnehmen, oder arbeiten Sie sich mit Wachtürmen bis dorthin vor. So steigert sich Ihre Kampfkraft trotz des Goldmangels auf Ihrer Inselhälfte erheblich. Bauen Sie eine funktionierende Wirtschaft auf und bilden Sie Soldaten aus. Im nördlichen Berg können Sie sich, wenn Sie sich beeilen, ein kleines Edelsteinvorkommen sichern, womit Sie die feindlichen Reihen noch einfacher lichten. Ziehen Sie so schnell wie möglich mit mehreren Soldaten los, um den Feind noch im Aufbau zu erwischen, und nehmen Sie seine Türme ein.

Mission 2



Das Schlupfloch

Tsu Tang macht Ihnen (Ra) und Ihren verbündeten Piraten (P) das Leben schwer. Zunächst müssen Sie Ihre arg schwache Infrastruktur auf Vordermann bringen. Sorgen Sie für genügend Steinnachschub für die steinhungrigen Bauten der Ägypter. Ihre Freunde im Süden können Sie nicht steuern, daher sollten Sie den Piraten so schnell wie möglich »zu Hilfe« eilen. Bilden Sie genügend Soldaten aus, um Tsu Tang das Fürchten zu lehren. Die Piraten siedeln nur in der Gegend herum und bauen Wachtürme. Sorgen um Ihre Verbündeten wären also unbegründet. Ohnehin überlassen Ihnen die Piraten den Job, Tsu

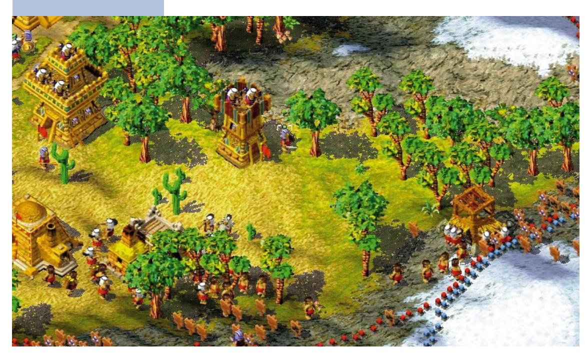
Tang zu vertreiben. Dies ist allerdings nicht schwer. Tsu Tang ist durch die beiden Siedlungen so eingeengt, daß eine Expansion kaum möglich ist. Sobald Sie seine kleine anfängliche Armee besiegt haben, haben Sie leichtes Spiel mit dem Rest der Siedlung.

Mission 3



Große Insel

Sorgen Sie dafür, daß Ihre Materialversorgung in Schwung kommt. Dazu können Sie den begrenzten Platz Ihrer anfänglichen Position kaum benutzen. Plazieren Sie dort aber zumindest zwei Steinbrüche und Holzfällerhütten.Expandieren Sie dann nach Osten zu Tsu Tang, um diesen daran zu hindern, sich allzuweit auszubreiten.

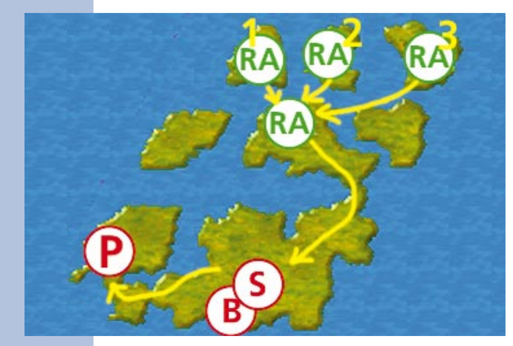


Hier finden die Siedler reiche Rohstoffvorkommen. Sichern Sie sich diese mit zwei Türmen.

Im Gebirge im Osten befinden sich reiche Rohstoffquellen für Ihre Siedlung, die Sie keinesfalls dem Feind in die Hände fallen lassen dürfen. Arbeiten Sie sich deshalb mit einigen Pionieren und Wachtürmen bis zu Punkt X vor. Dort errichten Sie einen großen und zwei kleine Wachtürme, denn an dieser Stelle besucht Sie ganz gerne Freund Tsu Tang, dem Sie auf diese Weise einen herzlichen Empfang bereiten können. Sie sollten sich aber nicht sofort zu weit vorwagen, da sonst Tsu Tang allzu aufmerksam wird, der noch zu stark für Sie ist. Bauen Sie Kohle und Eisenerz ab, um möglichst bald die Soldatenproduktion starten zu können, denn Tsu Tang schickt Ihnen dauernd Truppen ins Lager.

Bauen Sie auch die Edelsteine ab, um Ihre Kampfkraft zu erhöhen; es befinden sich welche im Gebirge bei Ihren Türmen. Sammeln Sie dann zwei kleine Armeen, eine im südlichen Gebirge, eine bei Ihren Wachtürmen. Wenn diese jeweils etwa zwei Dutzend betragen, können Sie Ihren Gegner in die Zange nehmen und sein Lager von zwei Seiten ausheben.

Mission 4



Die Römer

Um Ihre Infrastruktur funktionierend zu halten, benötigen Sie auf jeden Fall auf jeder Ihrer Inseln eine Anlegestelle für Handelsschiffe. Ihre Handelsschiffe bauen Sie auf der Insel 2 oder 3 mit einer Werft, da nur dort das benötigte Eisenerz abgebaut werden kann. Versorgen Sie Ihre Bergleute mit Fisch, in diesem Szenario genügt das völlig. Es hat oberste Priorität, daß Sie sich zunächst an den Bau einer Werft und zwei Fähren machen. Dafür brauchen Sie nur Holz, das in ausreichender Menge vorhanden ist. Mit diesen Fähren schiffen Sie dann alle Ihre Truppen von allen Inseln (1, 2 und 3) zu Ihrem Vorposten im Süden.

Die versammelte Mannschaft lassen Sie sodann unverzüglich gegen Septimus (S) im Süden der Insel ziehen. Dieser befindet sich noch im Aufbau. Hindern Sie Ihn daran, weiterzumachen! Mit Ihrer großen Anzahl an Männern stellt das kein größeres Problem dar. Allerdings sollten Sie seine Burg im Herzen der Stadt noch nicht in Angriff nehmen, es genügt, wenn Sie seine Wirtschaft stoppen. Für eine Erstürmung der Burg haben Sie noch zu wenig Leute. Sobald Sie Septimus' Siedlung bis auf die Burg reduziert haben, kümmern Sie sich um den Soldatennachschub.

Verteilung der Ressourcen

Bauen Sie auf der Insel zwei eine funktionierende Bäckerei auf und liefern Sie das gebackene Brot auch zur Insel 3, wo die größten Erz- und Kohlevorkommen sind. Auch auf Insel 2 können Sie genügend Kohle und Eisenerz abbauen, um es dann zu Insel 3zu befördern. Die Insel 1 benutzen Sie als Lager, denn auf Insel 3

befinden sich ganz im westlichen Gebirge Diamanten und Gold, und der Platz zum Lagern auf Insel 3 ist begrenzt – benutzen Sie daher die erste Insel als Lagerstätte für Ihr Gold. Bauen Sie dann an Ihrer Werft zwei Handelsschiffe. Mittels Handelsverbindung verschiffen Sie dann die Waren dorthin, wo Sie benötigt werden. Stellen Sie dafür im Handelsmenü die Warensorte, die Sie verschiffen wollen, auf »unbegrenzt«. Waffen und Soldaten produzieren Sie ausschließlich auf der dritten Insel.

Soldaten sammeln

Nutzen Sie den Platz möglichst knapp, damit Sie genügend Wohnhäuser plazieren können. Der Aufbau Ihrer Wirtschaft nimmt in dieser Mission die längste Zeit in Anspruch. Sammeln Sie Ihre Soldaten an Ihrem Vorposten und ziehen Sie mindestens ein Dutzend nach, um Septimus' Burg einzunehmen.

Schicken Sie Ihre Soldaten von zwei Richtungen zu der Festung, um die Bogenschützen abzulenken. Die Burg ist ein harter Brocken. Zusätzlich müssen Sie nun die Feste der Piraten einnehmen. Ziehen Sie dafür möglichst viele Truppen nach und erobern Sie die einzelnen Wachtürme.

Mission 5



In den Westen

Auch hier ist der Schiffbau wieder Ihre vordringliche Aufgabe. Zimmern Sie sich zwei Fähren und verschiffen Sie sofort Ihre gesamten Soldaten der Hauptinsel zu Ihrem Vorposten (Ra2). Dort errichten Sie einen großen Turm, den Sie voll besetzen, um Tsu Tangs dauernde Angriffe abzuwehren. Nehmen Sie sich nicht zu lange Zeit, denn Tsu Tang und die Römer drängen in Ihr Lager. Im westlichen Gebirge Ihrer Hauptinsel befindet sich ein reiches Edelsteinvorkommen, mit dem Sie sehr schnell die Kampfkraft Ihrer Truppen auf über 60% steigern können. Brimgen Sie immer wieder Soldaten mit Ihrer Fähre heran, und fallen Sie möglichst schnell in Tsu Tangs Lager ein, aber bleiben Sie aufmerksam: Die Römer kommen aus dem Süden und greifen Ihren Außenposten an! Halten Sie daher die Türme besetzt und einige Soldaten zurück, um Ihren Außenposten zu verteidigen. Trotz der immensen Größe des Lagers Tsu Tangs ist er gegen einen Angriff mehrerer dutzend entschlossener Ägypter nicht gewappnet. Diesmal genügt es, wenn Sie Tsu Tang besiegen, um die Mission zu gewinnen.

Mission 6



Verteidigung ist notwendig

Bauen Sie sofort bei (X) eine gute Verteidigung auf, um vor den Angriffen des Septimus und der Asiaten gefeit zu sein.

Sichern Sie sich nach hinten (X1) mit einem großen und einem kleinen Turm ab. Stellen Sie zusätzlich Ihre gesamten Truppen an die Engstelle, denn Septimus schickt Ihnen anfangs wahre Horden an Soldaten, um Sie beim Siedeln zu stören. Errichten Sie einen Tempel, eine Sphinx und eine Brauerei, damit Sie Ihre Krieger aufwerten können. Außerdem können die Priestersprüche »Soldaten stärken« und »Feinde bannen« im Laufe des Spiels noch sehr nützlich werden. Werten Sie mindestens Ihre Schwertkämpfer und Bogenschützen je einmal auf, sonst haben Sie gegen die starken Römer praktisch keine Chance. Haben Sie in Ihrer gut geschützten Siedlung eine gigantische Armee auf die Beine gestellt, können Sie diese auf die römische Siedlung hetzen. Schicken Sie zwei Armeen durch das römische Lager (eine geradewegs nach Westen, die an-



Lassen Sie den Römern keine Chance. Mit zwei großen und zwei kleinen Türmen ist die Siedlung effektvoll gegen Angriffe geschützt.

dere nach Süden). Ihrer geballten Übermacht kann selbst Septimus nichts entgegensetzen. Lassen Sie immer einen gerade eroberten Turm stehen: Die Römer sind ganz versessen darauf, diesen wieder einzunehmen, es ist dann ein leichtes, sie der Reihe nach zu bekämpfen.

Mission 7



Drei Inseln

In dieser Mission obliegt Ihnen die Aufgabe, die drei Inseln A, B und C zu »besiedeln«. Zunächst aber müssen Sie dafür sorgen, daß Tsu Tang auf der Insel A nicht Fuß fassen kann, sonst können Sie ihn nicht mehr besiegen, da Ihr Siedlungsraum zu sehr eingeschränkt würde. Bauen Sie auf der Insel Ra2 eine Edelsteinmine auf die Felsen. Der Minenarbeiter fördert dann immerhin acht Einheiten der wertvollen Soldatenmotivation, und Ihre Kampfkraft verbessert sich erheblich. Sie sollte binnen kürzester Zeit auf 53 % klettern. Während oben fleißig gefördert wird, errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel Ra1 einen Steinbruch, eine Holzfällerhütte (Sägewerk nicht vergessen), eine Werft und eine Fischerhütte. Die brauchen Sie, um die Eisenerz- und Kohlemine, die Sie ebenfalls auf der Insel in Betrieb nehmen, mit notdürftiger Nahrung versorgen zu können. Nehmen Sie vor allen Dingen mit Pionieren den Rest der Insel im Norden ein, wo Sie sich sodann an den Bau eines mittleren Wohnhauses wagen dürfen. Die Werft beauftragen Sie mit dem Bau einer Fähre. Verschiffen Sie, sobald die Fähre fertiggestellt wurde, alle Ihre Soldaten aller Inseln (reißen Sie alle Wachtürme außer die auf Ra1 ab) auf die Ostküste der Insel A, wo schon eine Siedlung des Tsu Tang im Westen zu wuchern beginnt.

Beginn es Angriffs

Weiteres Wachstum unterbinden Sie mittels Sturmangriff auf den am nächsten stehenden Turm Tsus. Erobern Sie diesen ohne Umwege, aber reißen Sie ihn nicht ein! So schaffen Sie sich eigenes Land. Auf dieses schicken Sie dann sofort alle Ihre Soldaten. Auf feindlichem Land sinkt die Kampfkraft der Asiaten, daher haben Sie auch mit Ihren wenigen Soldaten Chancen.

Drei Inseln

Auch die Asiaten wollen eroberte Türme sofort wiederhaben und vergessen dabei völlig, daß Ihre Soldaten auf sie einschlagen. Ihre Truppen werden aber nicht ausreichen, um die gesamte asiatische Siedlung zu erobern. Sie haben jedoch mit Ihrem Angriff deren Wachstum gestoppt. Bauen Sie auf Ra1 eine Eisenschmelze, eine Waffenschmiede und eine Kaserne. Falls Sie nur noch wenig Holz haben, errichten Sie auch in Forsthaus am unteren Teil der Insel. Bauen Sie dann noch ein mittleres Wohnhaus, um genügend Siedler zur Verfügung zu haben. Sie benötigen aber nur wenige Soldaten, der größte Teil entfällt auf Pioniere, die Sie auf die drei Inseln A, B und C aussenden, um sich das gesamte Land dort anzueignen. Gehören die Inseln Ihnen, dürfen Sie sich an die letzte Mission der Ägypter heranwagen.

Mission 8



Henker

Hier befinden Sie sich wieder auf derselben Karte, allerdings mit bereits voll ausgebauter Infrastruktur. Die hat nur den Haken, daß Sie sich auf verschiedenen Inseln befindet. Vergessen Sie am besten die drei kleinen Inseln Ra 2 bis Ra4 und konzentrieren Sie sich statt dessen auf die beiden weit interessanteren Gebiete von Ra1. Auf der großen Insel haben Sie genug Platz, um deren Infrastruktur auszubessern, damit Sie alle Verbraucher von dort aus bedienen können. Errichten Sie noch ein paar Kohle- und Eisenerzminen zusätzlich. Die Bodenschätze der Nachbarinsel schaffen Sie mit einer Handelsverbindung auf die Hauptinsel, um Sie dort zu verarbeiten, auf der kleinen Insel reicht der Platz nur für eine Eisenschmelze. Bauen Sie daher eine Werft und auf beiden Inseln eine Anlegestelle. Der Vorposten Ra5 wird im Verlauf des Spiels nicht einmal angegriffen, beachten Sie ihn also nicht weiter. Ihre Diamantmine fördert einen gar unerschöpflichen Reichtum an Edelsteinen zutage, der – in diversen Lagern deponiert – Ihre Kampfkraft bald auf über 80 % anhebt. Errichten Sie zusätzlich

eine Sphinx und eine Pyramide (eventuell auf der kleineren Insel!), um auch Manna zur Verfügung zu haben.

Angriff gegen Septimus

Lassen Sie sich nicht zu lange Zeit, sondern starten Sie frühzeitig einen Angriff auf die florierende römische Siedlung im Süden. Verschiffen Sie Ihre gesammelten Soldaten mit mindestens drei Fähren zu Septimus. Landen Sie am östlichen Ufer und sammeln Sie dort Ihre Soldaten. Gehen Sie äußerst vorsichtig gegen Septimus vor! Erobern Sie sich immer einen Turm nach dem anderen und warten Sie den nächsten feindlichen Ansturm auf eigenem Boden ab. Die vom eroberten Grund fliehenden Siedler des Septimus verhelfen Ihnen ungewollt zu einem großen Vorteil: Sie halten die feindlichen Truppen auf, die dann von Ihren eigenen Bogenschützen aufs Korn genommen werden.

Reißen Sie zwischendurch bei Ra1 immer wieder Ihre Wohnhäuser ab, um Bauland für neue Häuser auf der Insel zu schaffen. So entsteht beständig Siedlernachschub für neue Soldaten. Haben Sie sich bis zur Stelle X vorgekämpft, besetzen Sie die beiden Türme voll und warten Sie ab, bis Sie genügend Soldaten zur Verfügung haben, um Septimus' Kernsiedlung zu erobern. Dort haben Sie einige vollbesetzte Burgen zu erwarten; sammeln Sie daher Ihre Kräfte.

Die letzte Schlacht

Wenn Sie wollen, können Sie auch Pioniere nachziehen, um sich eine zweite Siedlung aufzubauen – dies ist aber nicht unbedingt erforderlich. Nur für den Fall: Werkzeug für den Siedlungsbau finden Sie bei (W) zuhauf. Und Rohstoffe haben Sie mit Ihren Eroberungen genügend »erzeugt«. Um auf der Insel bauen zu können, schicken Sie Pioniere, die Sie am Ziel wieder in Träger umwandeln. Sobald Sie einen Baubefehl erteilen, schnappen sich die Träger Werkzeug und errichten das erwünschte Gebäude. Empfohlen sei der Bau eines mittleren Wohnhauses und einer Kaserne. Das wirkt Wunder, in Septimus' Lager liegen dutzende herrenlose Waffen herum, und die können Sie prima gebrauchen, um auf einfache Weise an neue Rekruten zu kommen. Nach der Einnahme von Septimus' Burgen haben Sie die Mission aber noch nicht gewonnen, denn Septimus hat sich bereits fast Tsung Tangs gesamte Ländereien unter den Nagel gerissen. Sie bekommen es daher fast nur noch mit Septimus und ein paar vereinzelten asiatischen Türmen und Burgen zu tun. Letztlich sitzen jedoch Sie am längeren Hebel und können bald den verdienten Zeichentrickabspann der ägyptischen Kampagne genießen. **(st)**



Die fliehenden feindlichen Siedler (im roten Kreis) sind die perfekte Bremse für nachrückende Römer.



Diese beiden Wachtürme können Sie gut gegen die Römer verteidigen während Sie auf Nachschub warten.





Tomb Raider III – Teil 2

Sie haben bisher tapfer allen Gefahren getrotzt und Lara Croft sicher durch die ersten zehn Level begleitet. Mit Hilfe unserer Lösung, wieder erarbeitet von Jochen Gerold, gelingt es Ihnen bestimmt, die abenteuerlustige Dame auch durch London, Nevada und die Eiswüste der Antarktis zu geleiten.

Ein grundsätzlicher Hinweis vorweg: Durchstöbern Sie jeden Winkel nach Extras und Waffen und speichern Sie an den mit (S) versehenen Textstellen.

London

Lud's Gate

Sie folgen dem Bewaffneten in den Beckenraum. Nehmen Sie den Durchlaß in der Mitte, er führt zu einer Kletterwand, die Sie weit nach oben zu einem Kriechgang bringt. Nachdem Sie die Hälfte des Gitterstegs bewältigt haben, erheben Sie sich und machen rechts an der Wand einen Klimmzug (Munition am Gangende).

Ägyptischer Raum

Sie schleichen sich in den Raum mit der ersten Wache hinab und lassen die zweite herein. Die ägyptische Hochkammer öffnet sich durch das Bewegen des Steinblocks in die andere Ecke. Wenden Sie sich direkt dorthin (draußen die erste Möglichkeit rechts). Erklettern Sie die mittleren Stufen (Medipack dahinter) und ziehen Sie sich gegenüber des Eingangs hoch. Sie verschließen diese Kammer hinter sich mit dem Block, steigen dann darüber hinweg und zwängen sich hinaus.

Von den Stufen aus: Sprung nach schräg links an die Decke, Vorwärtsschwung, Schwung nach links, »STRG«-Taste kurz loslassen, Kristall einsammeln. Bei der nächsten Runde hangeln Sie sich dann nach rechts zum Hebel.

Kletterwand

Verschließen Sie den vorderen Zugang zu der kleinen Kammer und vervollständigen Sie die Steigwand: davorstellen, links davon mit dem Rücken zur Wand drehen, Anlaufsprung auf die einzelne Plattform, 180-Grad-Wendung. Nun sehen Sie den benötigten Hebel. Lassen Sie sich herunter und benutzen Sie die durchgehende Wand; dann links halten und umdrehen. Gegenüber Ihrer Kletterwand erkennen Sie einen Block und einen Gang. Dort drinnen krabbeln Sie von der Bodenklappe aus nach rechts bis zu einer Rampe (links: Patronen und Fackeln).

Sprung zum Öl

(S) Sie schliddern nach unten; Klammersprung hinüber. Der folgende Gang endet ebenfalls an einer Rampe (S). Rutschen Sie hinunter. Sobald Sie ruhig auf der brüchigen Platte stehen: Klammersprung hinüber zu den beiden Sarkophagen und dem Balsamieröl (Uzi-Streifen im blauen Gang). Ein Hopser zurück, es folgt ein freier Fall.

Weg ins Lager

Beim Tauchen erfaßt die Strömung Sie bald; am Steg holen Sie Luft. Schnappen Sie sich die Harpunen. Zurück ins Wasser; über dem Schacht, der Sie hergebracht hat, in den Backsteinkanal hinein. Schwimmen Sie bis zum Fenster mit dem Kristall dahinter. Gegenüber diesem ertasten Sie einen Unterwasserhebel; im Backsteinbereich gleich vorn rechts schnappt eine Deckenklappe auf, durch die Sie sich hochziehen. Durch die Scheibe sehen Sie einen gut bewachten Lagerraum, den Sie als nächstes knacken. Sie drücken den Knopf, lassen sich rechts davon ins Wasser herab, wenden sich nach rechts und tauchen durch die offene Tür.

Wachen ausgetrickst

(S) Drinnen tauchen Sie ans andere Ende hinüber. Holen Sie Luft. Rechts gibt es zwei Unterwassertunnel: Der untere beherbergt einen Hebel und ein Medikit, im oberen finden sich Magazine. Sie tauchen zurück zum Kanaleinlaß und nach rechts den Graben entlang, an dessen Ende Sie rechts an Land schleichen. Um die Kisten

herum, unter dem Hindernis hindurch, nach links um weitere Kisten und den Schneepfad nach hinten. (für ein Medipack: Schritt nach rechts auf die Betonplatte, Sprung über den Schneeweg, auf die Fliesen klettern und nach links kriechen.) Rechts in der beleuchteten Ecke steigen Sie hinauf und gehen nach links. Achten Sie auf die Wache links hinter der Alarmleuchte.

Heizraum-Schlüssel

Einem Sprung ins Wasser folgt sofortiges Hochziehen auf die Stahlplatten. Sie stehen der letzten Wache gegenüber. Diese besitzt den Schlüssel zum Heizraum. Durchstöbern Sie das Lager und nehmen Sie die Harpunen an sich.

Jet-Schlitten

Stellen Sie sich auf die Stahlplatten, mit dem Rücken zum Kanal. Hüpfen Sie rückwärts in das Wasser und bewegen Sie sich vorwärts (Medikit, Harpunen und ein Jet-Schlitten für Taucher). (S)
Tief unter dem Punkt, wo Sie von der ersten Wache aus ins Wasser sprangen, gibt es einen blauen Kanal. Mit »STRG« starten Sie den Jet-Schlitten und schnurren dort hinein (»STRG« feuert Harpunen). Zwei feindliche Froschmänner und ein Alligator jagen Sie. Falls nötig, kehren Sie zum Luftholen um. Im Raum mit den vielen Tunnels wählen Sie – den Eingang hinter sich – die rechte Wand und die Öffnung links oben, den einzigen Schacht zum Luftholen hier unten.



James Bond läßt grüßen. Mit dem Jet-Schlitten gegen tauchende Schurken und einen Alligator.

Unter Wasser

(S) Lassen Sie mit »ENDE« Ihren Antrieb los. Tauchen Sie hinaus, nach links und durch das Loch links unten, Kehrtwende zum Hebel links neben dem Durchlaß. Beeilen Sie sich, zu Ihrem Luftloch zurückzukommen. Nochmals hinaus, links und in den grünlichen Schacht rechts oben hinein; der Hebel liegt am Ende. Wieder Luftholen und auf zum dritten Hebel (im roten Tunnel gleich gegenüber, links und ganz hinten). Kehren Sie dann zum Jet-Schlitten zurück, um sich gegen die zwei Taucher zu verteidigen.

Wasserfall vor dem Heizraum

Tief einatmen, hinaus, rechts abbiegen, durch die Bodenklappe und den neuen Schacht ganz nach oben und erst vor dem Wasserfall stoppen. Sie gehen bei den Flammen an Land, springen ins kleine Becken und stellen diese Gefahr mit dem Hebel vorerst ab. Jetzt ist der Weg über die Plattformen möglich (bei der zweiten links gibt es Munition und Uzi-Streifen). Laufen Sie unter den Pressen hindurch. Sie klettern hoch zum Wasserfall und gelangen mit einem Anlaufsprung ans Deckengitter. Sie hängen sich unmittelbar vor die schäumende Wand, lösen die Hände kurz von der Kante, packen die nächste und kriechen zur Heizraumtür. Der Schalter dahinter öffnet die Luke im Unterwasserraum. Sie lassen sich draußen wieder ins Wasser hinunter und greifen zum letzten Mal zum Jet-Schlitten. Es geht den Schacht hinunter, durch die Deckenklappe am Krokodil vorbei wieder hinauf, dann links und im Raum der tausend Tunnel geradeaus in den Backsteinkanal hinein. Danach links durch die Tür und den Schacht hinauf zu den Pendeln.

Pendel

Laufen Sie links an die Wand gedrückt an den Pendeln vorbei (Wache an der ersten Ecke!). Wenden Sie sich wieder den Pendeln zu und springen Sie auf halbem Weg dorthin rechts nach oben. Sie stehen vor dem riesigen Schacht. Ein Klammersprung, kurz lockerlassen, in den Stollen darunter hineinkriechen; noch ein Klammersprung in die rötliche Öffnung.

Innenstadt

Jagd nach Sophia

Vom Büro aus laufen Sie sofort nach rechts und gehen in Deckung. Klettern Sie nach oben, ziehen Sie sich hoch und springen Sie nach drüben. Sie erklimmen rechts den Steg und suchen erneut Deckung. Es folgt ein Spurt über die Brücke zum Schalter unter der weißen Leuchte und zurück. Jetzt nach links auf den Absatz; durch die offene Luke nach oben und bei der Leuchte auf die nächste Ebene hinauf.

Sicherungs-kasten

Sie sprinten hinüber, springen die Klettersäule an und steigen auf der Rückseite nach oben. Ducken Sie sich. Ein Anlaufsprung bringt Sie nach drüben auf die Brücke. Hier finden Sie Schutz hinter dem Quader mit dem Sicherungskasten, den Sie beschießen und so einen für Ihre Gegnerin tödlichen Kurzschluß auslösen.





Der richtige Moment für einen Schuß auf den Sicherungskasten links im Bild ist gekommen.

Auge der Isis

Die Brücke steht unter Strom, deshalb springen Sie zurück zum schrägen Block und neben diesem aufs andere Gebäude hinüber. Dort steigen Sie rechts hoch, schalten den Strom ab und greifen sich das Artefakt.

Nevada

Schlucht

Sie stapfen geradeaus, dann links den Pfad entlang. Rechts herum folgen Sie der Schlucht und steigen hinauf zur Rampe, noch im Rutschen springen Sie auf den nächsten Felsen, mit einem Anlaufsprung auf die nächste Stufe, ziehen sich rechts hoch und gehen rechts in die vermeintliche Sackgasse.

Pfad über dem Canyon

Diagonalsprung nach rechts auf den Hängepfad; zwei schwungvolle Sätze später sehen Sie die Rampe. An deren höchstem Punkt wenden Sie sich nach links und setzen mit Anlauf hinüber. Einen Absatz hoch, dann rechts am Grat entlang auf den betonierten Schacht zu; stürzen Sie sich ins Wasser. Nach dem Tauchgang gehen Sie an Land und stehen kurz darauf am Rand des Abgrunds. Es geht nach rechts und mit einem Anlaufsprung auf die kleine dreieckige Stelle, dann mit einem Klammersprung auf den nächsthöheren Absatz. Nun nach links, hinüber auf den Weg etwas unterhalb und dort auf die große Stufe. Springen Sie über die Schlucht, dann klettern Sie ein Stück nach oben, um links den Weg zu erreichen. Noch ein Sprung auf das Dreieck vor einem Schlangenstrauch; dahinter nach rechts drehen und die Stelle links neben dem Schacht anvisieren.

Wasser in der Wüste

Lassen Sie sich rückwärts hinunter, hangeln Sie sich in der Felsspalte darunter nach links und ziehen Sie sich hoch. Es geht an der Decke entlang in einem Bogen nach rechts, dann nach links bis zu dem Sims, der zum Wasserfall führt. Neben diesem klettern Sie an der Wand empor und vollführen oben einen Rückwärtssalto. Nach links drehen, auf den schrägen Stein hüpfen, nach dem Hochziehen ein Sprung auf die Felsnase.

Sprünge zum Wasserrad

Diagonalsprung nach rechts, an die Felsspalte klammern, über dem abfallenden Stein wieder loslassen, mit Rückwärtssalto auf einem trockenen Plätzchen landen. Sie drehen sich nach rechts und gelangen zu dem kleinen Felsabschnitt an der Ecke. Ein mächtiger Satz schräg links auf das Gestein am Strand, dann laufen Sie hinter dem gigantischen Wasserrad herum und benutzen die Leiter auf dieser Seite des Rades.

Weg in den Damm

Sie begeben sich auf dem Weg zum Staudamm rechts um die Ecke und schwimmen im linken Becken nach hinten rechts, wo am Ende rechts ein Unterwasserhebel sitzt. Tauchen Sie zwischen den beiden gelben Rohren nach unten und bedienen Sie dabei sowohl den Hebel direkt über dem Schachteinlaß als auch den zweiten gleich hinter der Rechtsbiegung. Sobald Sie wieder Luft bekommen, ziehen Sie den Hebel am Gangende. Begeben Sie sich zurück ins Staubecken. Rechts am Strand stören Sie eine Schlange auf, gehen dann links über den Steg und weiter. Lassen Sie sich in die vordere, trockene Staustufe hinab. Sie steigen am unteren Ablauf heraus (links Medikit), dann geht es auf die Stufe hinten rechts. Umdrehen (rechts Rakete), dann auf den kleinen Absatz rechts unten im Wasser; mit Anlauf auf die nächsten beiden Inselchen, dann links auf den Strand hinunter.

Zündschlüssel

Springen Sie über den Kanal zum Wasserrad, dahinter weiter in die Ecke zum einzigen Durchgang (bewachter Lift und Zündschlüssel für Sprengungen). Draußen am Strand rechts entlang geht es wieder zu den beiden Wasserfällen vom Anfang. Anlaufsprung für die ersten beiden Fälle, dann Sprung auf die Platte zwischen den Fällen. Über den links hechten Sie schräg hinaus auf den Fels, über die Kletterwand geht es nach unten. Ein Salto rückwärts bringt Sie auf festen Boden; am anderen Terrassenende arbeiten Sie sich links an der Wand hinauf.

Sprengung

Oben lösen Sie mit dem Schlüssel eine Detonation aus; werfen Sie sich nach links in eine sichere Zone. Über die Rampe rechts erreichen Sie einen Felskrater, dann geht es über die Felsen links nach oben auf die Platte in der Ecke. 180-Grad-Wendung, zwei Sprünge mit Anlauf, und der Felsdurchgang liegt vor Ihnen.

Sicherheitszone

Auf der anderen Seite befindet sich ein bewachtes und mit Hochspannungszaun gesichertes Areal. Gehen Sie daran vorbei und weiter, links um die Ecke und am Zaun entlang bis zum Kriechgang. Sie über-

springen den Graben, stürzen sich rechts oben ins Wasser und betätigen auf der abgewandten Seite der Säule den Hebel. Zurück zum Elektrozaun, dort links durch die große Bogenöffnung nach unten und zum Hebel rechts hinter der Tür.

Im Wassertank

Nochmals nach oben und wieder durch das niedrige Loch im Fels; kriechen Sie runter in den Graben und zum Hof mit dem Wassertank. Über die Leiter an der Rückseite geht es zum Silo. Tauchen Sie ein und stemmen Sie sich gegen den Hebel im Zulaufrohr. Danach ziehen Sie sich auf die Metallplatte. Durch das Tor und über den Zaun erreichen Sie das Gelände mit der Doppelwache. Im Verwaltungstrakt treffen Sie auf eine Person, das Lagerhaus wird von zwei Männern bewacht (innen rechts um die Ecke: Uzi-Streifen).

Strom aus, Tor auf

Mit dem Quad-Bike knattern Sie die Rampe aufs andere Gebäudedach hinauf, wo gleich nach rechts gelenkt und die Generator-Zugangskarte eingepackt wird (absteigen mit »ENDE« + Rechtspfeil). Stecken Sie die Zugangskarte im selben Haus rechts hinten in den Schlitz, mit dem Hebel stellen Sie den Strom ab. Draußen entriegeln Sie durch Knopfdruck das Tor, fahren durch die große Felsöffnung hinunter und halten mit Vollgas auf die lange Rampe zu.

Endlich wieder motorisiert: ab durch die Mitte und hinein in den nächsten Level!

Hochsicherheitstrakt

Befreiung

Nachdem Sie in Ihrer Zelle ohne Ausrüstung erwacht sind, alarmieren Sie durch die Laserschranke am Fenster eine Wache, an der Sie vorbei und dann nach unten stürzen. Begeben Sie sich rasch wieder die Treppe hinauf und öffnen Sie mit dem Schalter eine Zelle. Anschließend entriegeln Sie alle weiteren Türen und gehen, von der eigenen Unterkunft aus, über den Mittelsteg und nach links in die letzte Zelle.

Zugang zum Dach

Sie drücken den Block über dem Waschbecken, zwängen sich in den Fluchttunnel, schieben den nächsten Block bis zum Anschlag und stemmen sich dann nach rechts wieder gegen den ersten (weiter verschieben – hinter dem zweiten Block liegt ein Medikit). Auf dem Dach folgt ein Anlaufsprung über den ersten Stacheldraht; beim zweiten pressen Sie sich links vorbei, steigen die Leiter hoch und kommen erst beim Hebel wieder herunter. Das Ganze zurück und ein Stück in die geöffneten Bodenklappen hinunterklettern, dann nach links in den grünen Tunnel hinein.

Codekarte Typ A

Die erste Falltür überspringen Sie; die nächste führt Sie in einen Kontrollraum; drücken Sie den Hebel in der Glaskabine. Dem Militärpolizisten (MP) knöpfen Sie die Codekarte Typ A ab und verschaffen sich damit rechts Zutritt zu den Waschräumen und dem anschließenden Lagerraum. Die einzige transportable Kiste befindet sich hinter der Säule. Wuchten Sie diese unter die Deckenöffnung beim Eingang, um den Service-Schacht zu erreichen. Der Hebel hinter dem Rohr rechts flutet den Lagerraum. Nach einem Tauchgang in die Ecke rechts hinten schwimmen Sie zu einem finsteren Gang empor; tasten Sie sich zum Licht voran.

Gas-Hahn

Springen Sie nach rechts über den Küchenabzug in den orange glimmenden Raum. Folgen Sie dem Gang auf das Dach hinaus. Zwei Sprünge, und Sie betätigen rechts unten im gelben Raum den Gashebel, kehren zurück und lassen sich in die Küche hinunter. Gehen Sie hinaus und benutzen Sie den Schalter für die Tür links; schließen Sie die Tür wieder mit dem inneren Knopf.

Lüftung in der Küche

Ein weiterer Schalter bedient die Lüftungsgitter in der Küche. Sie steigen vorsichtig dort hinein bis zum Kristall, springen hinter den rechten Ventilator und lassen sich rückwärts hinunter auf den Absatz. Links in den Kriechgang hinauf; ein Gefangener klappt das Laufgitter auf.

Codekarte Typ B

Klettern Sie gleich um die Ecke weiter nach oben, laufen Sie durch den grünen Gang, dann schnell nach rechts (wegen der Wache); nach dem Durchgang bei der Kiste nach links und dort hinunter in den Zellentrakt. Öffnen Sie die Tür; oben nehmen Sie die Codekarte Typ B an sich. Sperren Sie damit den Raum mit dem Knopf für die Laserschranke auf.

Zugang zum Hangar

Sie schlendern hindurch und nach links, klettern nach unten, betreten aber nur zwei Schritt weit den offenen Sandplatz. Die Wache verfolgt Sie links den schmalen Gang hinunter, und Sie öffnen wie gehabt eine Zelle. Das Ergebnis ist, abgesehen von den Fackeln, ein gelber Sicherheitsstecker.

Am Hangar benutzen Sie in der Nische hinten rechts den Stecker; biegen Sie hinten

links in den Gang ein, kriechen Sie nach rechts, schleichen Sie zum Hebel an der Säule. Ein Sprung über den Laserstrahl und ab durch die Tür.

Ein verwinkelter Gang endet am Radarturm; Sie lassen sich hinab und steigen nach links die Stufen hinauf. Von der vorletzten auf die Plattform hinunter, mit einem schrägen Klammersprung in den Gang hinein, durch diesen in den Kontrollraum; dort verschieben Sie mit dem Knopf rechts am Fenster die Parabolantenne. Entriegeln Sie die Tür, dann gehen Sie nach rechts und die Treppe bis zum Radarmast hinauf.

Becken unter dem Radarmast

(S) Winden Sie sich aus dem Wasserbecken zur Plattform empor, drehen Sie sich mit dem Rücken zur Wand nach links, hüpfen Sie über die kleinen Abschnitte außen herum und in den Platinenkriechgang. Der Hebel am Ende öffnet den Unterwassertunnel hinten rechts im Wasser. Tauchen Sie hinein.

Turbine abschalten

Von hier aus links, durch den niedrigen Gang bis zum bewachten Korridor, nach rechts und durch die offene Tür, die Sie per Knopf links schließen.

Links die erste Leiter nach oben, weiter vorne über das Loch und noch eine Leiter hoch, einen kurzen Gang entlang, dann rechts und hinten rechts hoch in den engen Schacht zum gelben Stecker. Die lange Leiter wieder herunter. Im Kontrollraum stoppen Sie mit dem Stecker die Turbinen. Die Leiter neben den Computern hinauf, in den Pool, durch den Bodenschacht und in den Kanal . Schwimmen Sie zügig hindurch und öffnen Sie mit dem Unterwasserhebel den Ausgang. Ziehen Sie sich auf die Plattform und springen Sie hinüber in den nächsten Kanal.

Wiederbewaffnung

Am Ende des Kanals links aus dem Wasser heraus; klettern Sie gleich links über die Kisten bis zur Waffenkammer.

(S)Sie steigen über die Kisten zurück und laufen den Gang mit dem Förderband hinauf. Beim anschließenden Feuergefecht verliert einer der Posten einen blauen Stecker. Suchen Sie diesen und benutzen Sie die Leiter links am obersten Ende der Rampe. Der Zugang zum eigentlichen Kontrollraum rechts hinten erfolgt mit diesem Bauteil; drücken Sie ausschließlich den Fließband-Knopf bei der Tür. Laufen Sie zurück zum Häftling.

Stecker zur Frachtrampe

Die Box am unteren Bandende bringt Sie nach oben an das Deckengitter. Sie hangeln sich nach rechts, über die Stufen und die Öffnung gelangen Sie hinauf zu einem MP. Sie nehmen seinen gelben Stecker, hüpfen über den Laserstrahl in der Mitte zum Kristall und setzen den Schlüsselersatz unten am zweiflügligen Tor ein. Draußen bei der Frachtrampe verstecken Sie sich auf der Ladefläche des abfahrbereiten Trucks.



Den würde Lara am liebsten selbst fahren, doch nur auf der Ladefläche versteckt kommt sie in die gut gesicherte Area 51.

Area 51

MP5

Links um die Ecke befindet sich die Waffenkammer, wo Sie eine MP5 samt Munition erbeuten. Mit dem Hebel für die Laserschranke halten Sie die Wache dort drin fest, während Sie hinausspringen. Schießen sollten Sie in diesem Bereich aufgrund der Alarmvorrichtungen nicht.

Der Knopf rechts beseitigt das Gitter vor dem Lüftungssystem, in das Sie kriechen (rechts Medikit). Im Schacht hochziehen, unter der Laserfalle herausschnellen, die Leiter hinauf und beim Verlassen des Schachtes den Hebel an der Wand gegenüber betätigen. Links in der Zelle holen Sie sich das Medikit und schlängeln sich anschließend im Flur unter der ersten Sperre hindurch und gleich weiter nach rechts in den Raum mit dem Deckengeschütz.

Turm im Freien

Am Gangende nach links, an der Wache vorbei und links zum Hebel für die Bodenklappe. Im Freien kommen Sie zum Hebel am Turm in der Mitte (hier darf geschossen werden). In einer Ecke überraschen Sie, bewaffnet durch eine Falltür kommend, einen MP, kriechen unter dem Gitter hindurch bis Sie rechts MP5-Mags und links eine Bodenklappe vorfinden. Feuerbereit erscheinen Sie unten, drehen sich dann um und befreien den Häftling am Gangende.

Vier Wachen – drei Türen

Laufen Sie den Korridor hinunter und quetschen Sie sich nach dem Glasboden links in den Schacht (Gewehr und Medi-

pack). Drücken Sie den Knopf an dem Computer links. Dasselbe am anderen Gangende, dann kommt der mittlere Abschnitt mit den drei Türen an die Reihe. Mit dem Schalter in der linken Kammer entriegeln Sie den Kriechgang im rechten Raum.

Weg ins Raketensilo

Sie schlüpfen hinein und wählen die erste Möglichkeit links. Den Laser überwinden Sie durch einen seitlichen Sprung. Die Rampe laufen Sie ganz hinauf und begeben sich nach rechts ins Raketensilo. Steigen Sie rechts hinunter und auf der anderen Seite die Leiter hinauf. Rechts blitzt eine CD zur Codefreigabe, mit der Sie zur Kreuzung zurückkehren und nun in die entgegengesetzte Richtung über die Leiter nach unten in die Bestückungshalle gelangen.

In der Bestükkungshalle

Legen Sie die CD in den rötlichen Computer rechts hinten. Vollführen Sie einen Anlaufsprung auf die Leiter zwischen den beiden Geschossen bei der Raketenrampe. Oben setzen Sie über den Graben und holen sich den Zugangsstecker zum Hangar. Wieder unten (Medikit links neben dem Förderband) eilen Sie erneut ins Raketensilo und nehmen den unteren Ausgang, der zur Hangartür führt.

Elektrische Bahn

Hüpfen Sie vor den Schienen hinab und benutzen Sie links am Tunnelende die Sprossen zum Schalter. Sie erreichen rechts eine Leiter und von deren Spitze das Waggondach. (S) Sie ziehen sich weiter nach oben und hangeln sich ab den zweiten Bodengittern an der Decke entlang, beobachten den Laserwagen genau und lassen rechtzeitig los. Am Gangende links über die Leiter nach unten und mit Schwung über die Schienen, weiter nach hinten links; mit Seitsprüngen kommt man über die drei Laserstrahlen.

Türschleuse beim Zentralrechner

Links entlang, über einige Kisten in den zentralen Computerraum; erklettern Sie den Rechner in der Mitte, dadurch erreichen Sie den ersten Schalter auf dem Steg links oben. Drücken Sie schnell den zweiten Schalter auf der anderen Seite und hechten Sie durch die beidseitig geöffnete Schleuse.

Hebelraum

Betätigen Sie nacheinander alle Hebel. Ein Scharfschütze tritt hinter dieser Wand hervor, sobald Sie sich der Tür rechts vom Eingang zuwenden. Zwei weitere können Sie vom Türabsatz aus anvisieren (nach dem ersten Schuß ducken und weiterfeuern).

UFO-Halle

Sie steigen über die Kisten zurück und betreten von der Mitte des folgenden Ganges aus nach rechts die UFO-Halle. Drücken Sie den Schalter rechts hinten neben der Leiter, die Sie hochsteigen, Salto rückwärts auf den Gittersteg. Von einem der Träger rechts springen Sie auf den Steg unten in der Mitte. Sie erhalten die Abschuß-Codekarte auf dem Ufodach. Über die drei Laser, das Waggondach und unter den elektrifizierten Schienen hindurch und dann nach rechts kehren Sie zurück zum Panel an der Hangartür und links um die Ecke zur Leiter im Boden.

Startfreigabe

Der Hebel hinten verschafft Ihnen Zutritt zur Startkonsole und die Karte gibt die Vitrine frei. (S) Per Knopfdruck zünden Sie die Rakete und tippen – unbedingt noch während der Cut-Scene – ganz kurz auf die »Rechtspfeil«-Taste und vollführen danach unzählige Rückwärtssalti durch die nun geöffnete Tür. Erst am hinteren Ende des grünen Raums sind Sie sicher.

Am Wachturm

Die Leiter hinauf und ins Silo hinein, die Leiter rechts hinauf führt zum Schalter. Durch die Tür, kriechend und springend an einer Laserfalle vorbei robben Sie zu ein paar Granaten, und kommen dann an der Rampe in Sichtweite des Wachturms. Der MP im Raum rechts unten besitzt eine Codefreigabe-CD; der Hebel hier regelt die Luke im Hof, durch die Sie hinabsteigen. Bezwingen Sie den Laserwagen und benutzen Sie die Kletterwand. Links oben nochmals Sprünge über die drei Laser, und Sie erreichen die UFO-Halle. Im Raum hinter dem Ufo lassen Sie mit Hilfe der CD zwei Türen aufschnappen, gehen durch die erste rechts hinten in den OP zu einem Kristall und draußen links durch die zweite in die Halle mit dem Wal-Tank.



Für die Orcas ist der Aufenthalt in dem kleinen Bassin bestimmt kein Vergnügen; Ihnen bietet sich hier jedoch die Gelegenheit, ein wenig zu entspannen und sich zu erholen.

Im Ufo

Begeben Sie sich im Ufo in die zweite Ebene, dann von der Rampe aus ins Steuerzentrum, wo Sie sich das Artefakt in der Mitte greifen.

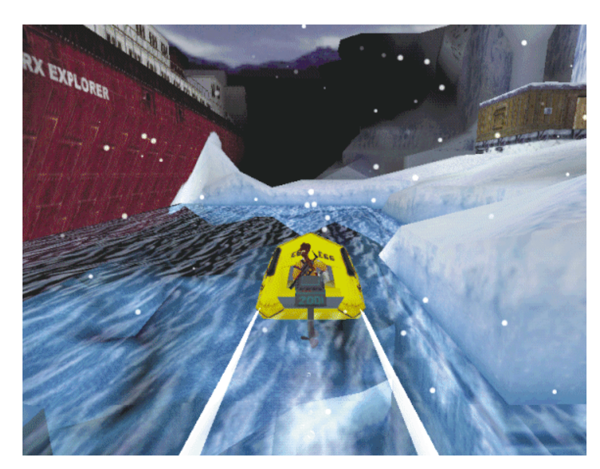
Antarktis

Weg aufs Schiff

Springen Sie über die Eisschollen zum Bug der »RX Explorer«. Klettern Sie rechts die Eisstufen hinauf. Vom höchsten Punkt aus hangeln Sie sich hinüber und gehen an Bord.

Zum Maschinenraum

Sie begeben sich unter Deck und laufen rechts herum in den Maschinenraum. Oben hinter den stampfenden Kolben ziehen Sie den Hebel für die Bodenklappe, lassen sich hinab und greifen sofort zur Waffe; am Flurende erwartet Sie ein Feind von links. Gehen Sie durch die Tür geradeaus. Dahinter wenden Sie sich nach rechts und lassen sich feuerbereit durch die Bodenöffnung fallen.



Mit dem Rettungsboot der »RX Explorer« tuckern Sie durch die Eiskanäle. Schwimmend würden Sie diesen Weg aufgrund der niedrigen Wassertemperaturen nicht überleben.

Rettungsboot

Ziehen Sie sich hoch und klinken Sie das Rettungsboot aus, dann gehen Sie den Korridor zurück und klettern wieder hinauf. Oben gibt es gleich beim Eingang einen Deckenspalt; Sie arbeiten sich hoch und gelangen durch die Tür aufs Deck hinaus. Rechts herum folgen Sie der Reling (am Ende links in der eisigen Lücke: Kristall und Uzi-Streifen).

Sie laufen zur Halterung des Bootes, setzten darüber hinweg auf die Eisklippe und klettern auf die Platte darunter (rechts MP5-Mags unter Wasser). Benutzen Sie das Schlauchboot und fahren Sie links die ganze Schiffslänge ab, außen herum und nach links an der Holzhütte vorbei in die Eishöhle hinein.

Kammer im Eis

Kurz nach der Einfahrt wird links ein Loch sichtbar, in das Sie sich hinaufstemmen. (»ENDE« + Links- oder Rechtspfeil zum Aussteigen). Es geht rechts nach oben, dann die Rampe abwärts; vor dem Wasserloch stoßen Sie sich ab, um nach der Kante gegenüber zu greifen. Hochziehen, rechts um die Ecke kriechen (Medikit), umdrehen, ein Stück zurück, dann durch den Tunnel in der Mitte und schließlich nach rechts und ins Wasser. Schwimmen Sie schnell zum Boot. Sie folgen dem Eiskanal hinunter und werden vom Dock aus bereits gesichtet, landen Sie deshalb schnell und beenden Sie den Beschuß. Gehen Sie um die verriegelte RX-Tech-Station herum und ziehen sich neben dem Fenster empor. Sie hangeln sich an den Stahlstreben entlang bis zum Ende, dann geht es den Gang hinunter und in den Schneetunnel.

Die Brandruine

Gehen Sie durch den dunklen Gang im nächsten Gebäude, dann rechts und über die Holzbrücke. Durch den ersten Schneetunnel gelangen Sie zum Gelände mit dem Hundezwinger und durch den zweiten zu einer Brandruine. Im noch kokelnden Teil treffen Sie links um die Ecke auf ein Mutantenwesen (Vorsicht, Giftatem!); im Haus gegenüber steigen Sie in den Rohrschacht hinab und stellen das erste und dritte Ventil auf grün. Einen Stock höher werfen Sie den eingezäunten Generator an und stapfen zurück zum Hundegehege.

Büro im Zwinger

Es müssen beide Zwingertüren geöffnet werden, um ins Büro zu gelangen. Nehmen Sie den Torschlüssel hinter dem Schreibtisch an sich. Überqueren Sie erneut die Holzbrücke und gehen Sie rechts zwischen Gastank und Gebäude durch den Eistunnel.

Brecheisen

Durch die Automatiktüren geht es die Treppe hinauf, wo Sie zwei Medipacks ergattern (Knopf öffnet Schrank). Sie laufen rechts am Bretterverschlag vorbei in den Lagerraum und holen das Brecheisen von der Kiste.

Durch die Schleuse

Begeben Sie sich zum Haus, in den dunklen Flur, durch den Eistunnel und an dem Gestänge hängend zurück zur verriegelten RX-Tech-Tür am Dock. Brechen Sie diese auf. Der Torschlüssel aktiviert die Konsole, und der Knopf öffnet die Schleuse.

Sie verlassen die Station und treten bewaffnet um die Hausecke. Mit dem Boot fahren Sie in den neuen Kanal ein und direkt auf eine RX-Tech-Wache und ein paar Uzi-Streifen zu. Hinter der nächsten Biegung links entdecken Sie weitere Munition. Zu Wasser dringen Sie so weit wie möglich vor und klettern dann hinauf, anschließend laufen Sie links durch den Eisbogen und rechts den Hügel hinunter ganz um den Schuppen herum.

RX Tech Bergwerk

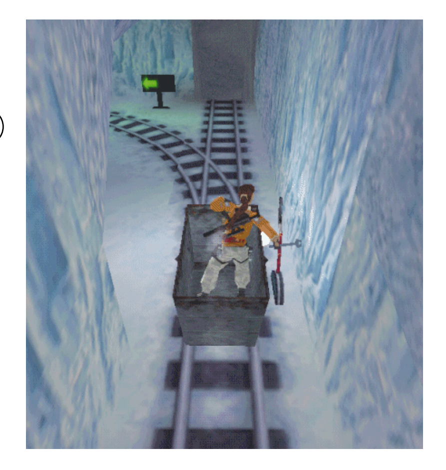
Zum Loren-Bahnhof

Sie kriechen aus dem Aufzugsschacht und folgen den Windungen des Korridors. Nachdem Sie die dritte Tür durchquert und

das Schließgeräusch hinter sich vernommen haben, kehren Sie um und haben jetzt links neben der verschlossenen Tür Zugang zum Lüftungssystem. Steigen Sie die Leiter hinunter zum Mann mit dem Flammenwerfer (nicht angreifen, abwarten ...). Sie öffnen sich den Durchgang und landen bald im Loren-Bahnhof, wo Sie zuerst die Lore auf der untersten Ebene ausprobieren.

Untere Strecke – Kurbel

Unter den Stahlträgern Kopf einziehen, die Weiche mit dem »STRG«-Schraubenschlüssel stellen und beim ersten Halt am Kristall mit »ENDE« + Pfeil aussteigen. Sie nehmen den Gang rechts der Lore, entriegeln die Tür, schliddern eine Rampe hinab und laufen durch die Finsternis.



Unkontrolliertes Lorenfahren gefährdet Ihre Gesundheit. Der Schachtmeister rät: Ducken unter Stahlstreben.

Anlasserkurbel

Diesem Stollen folgen Sie. Kurz vor dem Ende gibt es rechts unten einen Kriechgang (Munition und Rakete). Auf dem Hauptweg klettern Sie die Leiter in der Ecke empor, wenden sich nach rechts und wählen die zweite Tür. Sie laufen, kriechen und lassen sich schließlich in einen Raum hinab, durch dessen Vordertür ein Mutant hereinbricht. Gehen Sie hinaus in die Eishöhle, wo Sie nach MP5-Mags und einer Anlasserkurbel tauchen. Nun kommen Sie zurück und lassen durch die andere Tür einen weiteren Mutanten herein. Durch die nächste Tür, dann in die zweite Tür links und in die Lore hinein. Mit »ALT« bremsen Sie vor der Kurve, ducken sich und schalten dann die Weiche für den Kristallumweg frei.

Mittlere Strecke – Brecheisen

Sie benutzen die Lore in der mittleren Ebene, bremsen nach der zweiten Kurve ein wenig und steigen aus. Rasch durch die Bohrsektion, den Abhang links um die Ecke rückwärts hinunter, klammern und loslassen. Weiter in die Gletscherspalte hinab, nach rechts laufen, runterlassen, abfangen und Klammer lösen. Nach links wenden, in der Eisspalte nach links hangeln, kurz loslassen und nachgreifen, zurück nach rechts und fallenlassen. Sie bewegen sich wieder in einem Riß nach links, ziehen sich an der weitesten Stelle hinauf und schlängeln sich links an einem Mutanten vorbei in ein Gewölbe.

Leiter im Gewölbe

Sie holen das Brecheisen vom Laufsteg und besteigen dann den Eisberg am Eingang. Springen Sie nun bis auf den vorletzten Berg, von dessen höchstem Punkt aus findet sich links eine Leiter. Links unter den Bohrern durch, dann an den drei Schneefräsen vorbei, am Ende links die Eisstufen hinauf, durch den Gang rechts auf die Schienen hinab und zur Lore zurück. Bei dieser Fahrt bremsen Sie nach dem Sprung und schwingen sofort den Schraubenschlüssel, ducken sich dreimal, bremsen wieder und halten im Bahnhof.

Obere Strecke – Kran

Die Brechstange öffnet die Querbalkentür vor der Batterie, die Sie mit der obersten Lore zum Kran schaffen und dort einbauen. Somit können Sie mit der Anlasserkurbel das Mini-U-Boot um ein großes Stück absenken.

U-Boot

(S) Die erste Basis zum Aufwärmen, nachdem Sie sich vor der Kurbel schräg nach links gedreht haben und mit dem »SHIFT+STRG+ALT«-Sprung hinuntergetaucht sind. Diese und die beiden folgenden Schwimmrunden verbrauchen Ihre Lebensenergie immer bis auf einen winzigen Rest. Benutzen Sie also ein Medipack und blicken Sie dann vom Boot aus hinunter auf die beiden grünen Lichter. Tauchen Sie genau dazwischen durch die Öffnung und zweimal rechts um die Ecken zum umgehenden Aufwärmen und einem Medipack. Jetzt schwimmen Sie nach rechts und hinauf durch den Schacht zum Kristall. Hasten Sie an Land. Nach der Überquerung der Hängebrücke sehen Sie die Ausgangstür.

Die vergessene Stadt Tinnos

Im Hof die Steinleiter empor, rechts herum bis zum Hebel, dann rechts davon herablassen. Gleich rechts hinauf um die Ecke liegt in der ersten Nische ein »Uli-Schlüssel«, mit dem Sie draußen links hinten das Gitter aufsperren. Sie verlassen die Leiter oben nach links und gelangen links durchs Fenster zum Hebel hinaus. Drinnen geht es geradeaus und dann rechts die Rampe hinunter zur Flügeltür.

Fünf Schalter

Quer über den Hof gelangen Sie hinten links in einen Raum, in dem nun über eine Leiter fünf Schalter zugänglich sind. Der erste, zweite und fünfte öffnen das Gitter darunter. Sie erreichen auf der zer-

störten Brücke den äußersten Punkt und wenden sich dort nach links. Vom Kristall aus Sprung nach links auf einen Absatz, hochziehen und mit einem Klammersprung nach rechts auf die andere Brückenhälfte.

Zum Elementarraum

(S) (Medikit am Ende links) Überqueren Sie den Brückenteil, links herum zur zweiten Brücke, oben im Innenhof nach rechts in den Saal mit der Lichtsäule. Vier Wege zu den Bereichen der vier Elemente zweigen hier ab.

Erde

Erdbeben

Sie waten nach rechts durch den Schlamm. Verlassen Sie den Sumpf nach rechts und folgen Sie dem Fackelpfad. Die Figur lassen Sie rechts liegen und entdecken im Altarraum eine Maske, deren Diebstahl ein Erdbeben auslöst. Sie rennen und springen durch den Steinschlag hinaus und bei der Fackelstatue über das Loch, eilen durch den Felsbogen und rechts hinunter. Sprung über den Graben auf die einzig mögliche Fläche, lassen Sie sich sofort rückwärts über die Kante hängen (Steinschlag), springen Sie schräg rechts auf die Felsnase und weiter diagonal rechts auf die Plattform vor dem Gang (hängen!).

Drinnen rechts die Leiter hinunter, die Rampe abwärts und durch die beiden Feuerpendel zum Hebel, die Leiter hinauf, durch das Gitter und nach links. Bauen Sie die Maske in einen Sockel ein und benutzen Sie dann die Treppe.

Luft

Labyrinth

Begeben Sie sich im Labyrinth nach dem Eingang gleich nach rechts und streifen Sie mit der Schulter immer an der rechten Wand entlang, bis Sie von links Fackelschein erkennen. Mit dem Rücken zu dieser Figur wählen Sie die nächste links, übergehen anfangs eine Lücke rechts und bleiben wiederum mit der rechten Seite immer in Wandkontakt bis zur Ausgangsrampe.

Stachelrollen

Vor der Stachelrolle steigen Sie links auf das Podest, wagen den Anstieg und hüpfen nach rechts und sofort nach links zurück, um den beiden Rollen auszuweichen. Nochmals dasselbe, dann können Sie die Maske vom Altar nehmen und nach rechts durch die Tür verschwinden. Sie schwimmen durch den Tunnel, gehen durch das Gitter und setzen die zweite Maske ein.

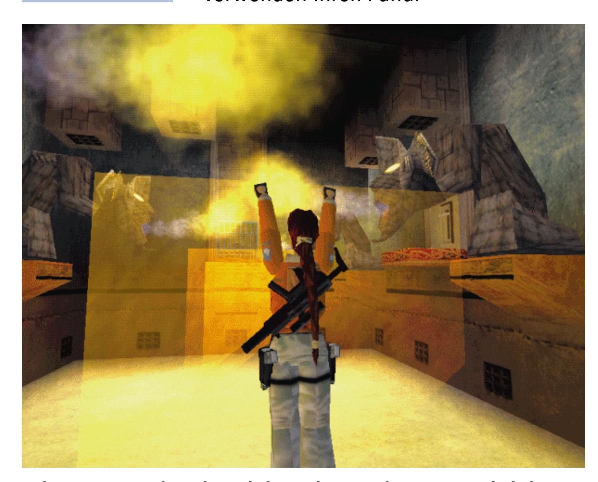
Feuer

Feuersäulen

Benutzen Sie die erste Säule vorne links, per Anlaufsprung erreichen Sie die hohe Säule dicht an der Wand; mit einem Klammersprung entlang der Mauer erklimmen Sie die nächste. Schließlich ein Satz zum Medipack (liegenlassen!) und sofort noch einer zum Ausgang.

Vier Feuerspeier

Bei den vier Feuerspeiern krallen Sie sich aus dem Stand an die erste, kaum sichtbare Kante. Ziehen Sie sich hoch und hängen Sie sich mit Anlauf an die dritte Säule, ziehen Sie sich an der rechten Ecke empor und haken Sie sich mit einem Hechtsprung an die Hebelplatte. Nun ist der Ausgang sicher, also mit dem gleichen Verfahren hinaus und zur Maske. Durch die Tür und das Gitter gehen Sie zurück und verwenden Ihren Fund.



Schwarze Magie oder High-Tech? Nur im Feuer wird der einzige Weg über den Lavasee sichtbar. Der Hebel rechts schaltet die vierte Figur ab.

Wasser

Vier Schächte

Gleiten Sie zwischen den rotierenden Klingen ins Wasser, tauchen Sie in den linken der vier Schächte und holen Sie Luft. Nun bedienen Sie den Hebel und schwimmen rasch in den rechten Schacht und nach



Gründliche Reinigung: Jeder Fremdkörper wird von den rotierenden Klingen beseitigt, Vorsicht ist daher durchaus angebracht.

oben zum Atmen. Zwischen den beiden Klingensternen gelangen Sie zu einem Hebel und danach durch den Riß abermals in den linken Schacht. Wieder Hebelzug und rechts in den Schacht hinauf; diesmal durchs geöffnete Gitter und bei Maske und Kristall an Land gehen.

Schwimmen Sie wieder hinaus und gegenüber durch den Tunnel und den Riß beim Hebel. Jetzt müssen Sie durch den unteren der vier Schächte und rechts durchs Gitter in die Strömung, die Sie auf einen Absatz spült. Sie tauchen bis zum nächsten trockenen Hebel, fallen durch die Bodenklappe, laufen links und durch das Gitter zu den vier Statuen, um die letzte Maske anzubringen.

Drei Mutanten

Oben gehen Sie hinaus und schräg über den Hof. Der Hebel verschafft Ihnen Zutritt zum Saal mit drei Echsenmutanten. Drücken Sie dort den Hebel, wo der dritte Mutant herauskam. Jetzt können Sie sich über die Metallplatte auf die Galerie und dort ganz außen herum und durch den Kriechgang begeben.

Hebelraum

Rechts hinab, über den Block zum Hebel in der niederen Öffnung oben rechts; wieder draußen mit Diagonalsprung auf die Platte rechts zum nächsten Spalt, Hebel ziehen und anschließend rechts nach unten bis auf eine Metallplatte. Mit Anlauf auf die folgende Plattform und über den Felsabsatz in der Ecke hinab auf den Boden. Links auf einem Vorsprung nutzen Sie den Hebel und klettern (wieder von unten) bis auf die Platte ein Stück darüber und ziehen dort den Hebel.

Von den Absätzen in der Ecke über alle Platten wieder nach oben zum Kriechgang über der Doppeltür gelangt, stellen Sie den Hebel um. Rechts runter bis auf die Platte und diagonal auf die Plattform in Richtung Steg. Die Position darunter erreichen Sie mit einem Standsprung und einem kleinen Schritt Abstand zur Kante. An der Stegunterseite hangeln Sie sich hinüber zum Hebel, öffnen die Tür, drehen sich um für einen Satz auf die Platte schräg links. Von dort hoch auf den Steg, vorbei am ersten Kriechgang und zum zweiten über der Tür. Der Hebel ebnet Ihnen den Weg zum Boden.

Zweiter Uli-Schlüssel

Durch das Tor und rechts um den Pool herum; in der Ecknische erhalten Sie nach einem Mutantenkampf einen »Uli-Schlüssel«. Sie überqueren das Areal und steigen in der Ecke schräg gegenüber die Leiter empor. Dort setzen Sie Schlüssel und Hebel ein, kommen in den Vier-Statuen-Raum und können durch die Abschaltung der Lichtsäule in den Bodenschacht hinuntersteigen.



Ihr Auftraggeber hat sich nicht gerade zu seinem Vorteil verändert. Fünfmal müssen Sie jeweils vier Raketentreffer landen, um wieder Ruhe zu haben.

Höhle des Meteoriten

Arachnoid

Den Endkampf führen Sie gegen Ihren mutierten Auftraggeber; gleichzeitig müssen Sie die vier Artefakte aus den Gängen zurückholen. Speichern Sie nach jedem erlangten Kristall. Laufen und spurten Sie den inneren Ring entlang vor Ihrem Verfolger her. Bleiben Sie immer nur für einen Schuß nach hinten stehen. Zwei Sekunden Aufenthalt, und eine tödliche grüne Wolke macht Ihnen den Garaus. Vier Raketentreffer machen das Biest bewußtlos; den letzten geben Sie am besten vor einem Eingang, dessen Figur Sie noch brauchen, ab. Nur dann bleibt genügend Zeit für den Hin- und Rückweg. Wiederholen Sie die Vorgehensweise, bis Sie alle Artefakte eingesammelt haben. Dann fällt der Meteorit vollends in den Krater, und Sie benötigen nochmals vier gute Schüsse.

Ausweg

Klettern Sie die Steinleiter beim Eingang empor und kriechen Sie oben nach links. Hangeln Sie sich an der Decke zum Felszacken hinüber und springen Sie schräg auf die Plattform rauf. Von der höchsten Platte nehmen Sie Anlauf auf den Zacken am Kraterrand und gelangen ins Freie.

Rutschen Sie bewaffnet die Rampe hinab, wo ein letztes Aufgebot von sechs Mann Sie aufhalten möchte. Sie drücken den Schalter hinter dem Zaun und gehen zwischen den Barracken hindurch zum Hubschrauber-Landeplatz. Schnappen Sie sich den Helikopter und schweben Sie davon. Genießen Sie das Abschlußvideo, das Sie sich wahrhaft tapfer erkämpft haben. Wir gratulieren!

(st)



Half-Life (deutsche Version)

Ergänzen Sie die Befehlszeile zum Half-Life-Start folgendermaßen: »HL.EXE -CONSOLE«.
Die Konsole kann dann im Spiel durch Druck auf »^« aufgerufen werden.
Geben Sie »sv_cheats 1« ein.
Danach sind folgenden Cheats durch Eingabe in die Konsole verfügbar:

Cheat	Wirkung
/god	Gott-Modus
/noclip	Sie können durch Wände gehen
/give xxxx	Sie erhalten einen Gegenstand (xxxx steht für einen Gegenstand)

Gegenstände:
item_airtank ; item_antidote ;
item_battery
item_healthkit ; item_longjump ;
item_security; item_suit

Munition:
ammo_357 ; ammo_9mmAR ;
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip ; ammo_ARgrenades ;
ammo_buckshot
ammo_crossbow ; ammo_egonclip ;
ammo_gaussclip
ammo_glockclip ; ammo_mp5clip ;
ammo_mp5grenades ; ammo_rpgclip

Waffen:
weapon_357 ; weapon_9mmAR ;
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow ; weapon_crowbar ;
weapon_egon
weapon_gauss ; weapon_glock ;
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun ; weapon_mp5 ;
weapon_python
weapon_rpg ; weapon_satchel ;
weapon_shotgun
weapon_snark ; weapon_tripmine ;
weapon_quantumdestabilizer

Mit der Eingabe »/map xxxx« wird der Levelsprung ermöglicht (xxxx steht für den jeweiligen Levelnamen). Springen Sie direkt in den gewünschten Abschnitt.

Die Levelnamen:
c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5 c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1 c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1 c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3 c5a1

(Cheats von Jakob Gross)

Von Thorsten Bonhagen wurde uns folgender Tip zugesandt: Betätigen Sie Quicksave (Taste F6). Dann wechseln Sie auf den Sniper-Modus der Pfeilwaffe. Drücken Sie nun Quickload (Taste F7). Jetzt steht Ihnen die Waffe, die Sie beim Quicksave in der Hand hatten, im Sniper-Modus zur Verfügung.

Um gleich zu Anfang an eine Schußwaffe zu kommen , gehen Sie zu dem allerersten Wachmann (der zu Beginn wiederbelebt wird) und schlagen diesen mit dem Brecheisen nieder. Dadurch erhalten Sie seine Pistole.

(Christof Schwarz)

Tomb Raider 3

Um in Laras Anwesen zur Quad-Bike-Strecke zu gelangen, öffnen Sie die Tür zum Dachboden. Drücken Sie dann in der Bibliothek das aus einem Regal vorstehende Buch. Klettern Sie im nun erloschenen Kamin nach oben. Verschieben Sie im großen Raum die untere Kiste (Fackeln) und die obere, um den Ausgang zu öffnen. Sie betätigen den Schalter und rennen dann schnellstmöglich zur Tür unter der Haupttreppe. Im Aquarium, das Sie über die herumstehende Kiste erreichen, liegt der Schlüssel.

(Alice Österdiekhoff)

Ein Tip von Sven Meyer:
Wenn Sie Lara klettern lassen, drücken Sie zusätzlich zur Handlungs- und Vorwärtstaste auch noch die »Shift«-Taste. Sie werden mit einer netten Akrobatikeinlage belohnt.



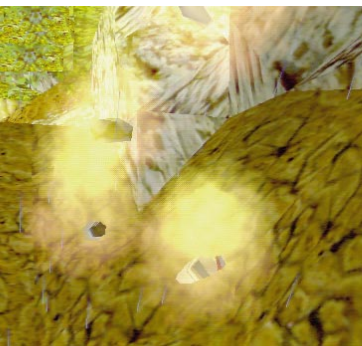
Nachdem wir im letzten Heft die Cheats für den Levelsprung und alle Waffen veröffentlicht haben (2/99, Seite 135), ist jetzt eine Bewegungskombination für all diejenigen dran, die Lara nicht mehr sehen wollen – aus welchen Gründen auch immer:

1. Entzünden Sie die Fackeln.
2. Ein Schritt zurück
3. Ein Schritt vorwärts
4. Ducken, dann aufstehen
5. Dreimal um die eigene Achse drehen
6. Sprung nach hinten.

Effekt: Lara explodiert
(Cheat von Silke Schulze)



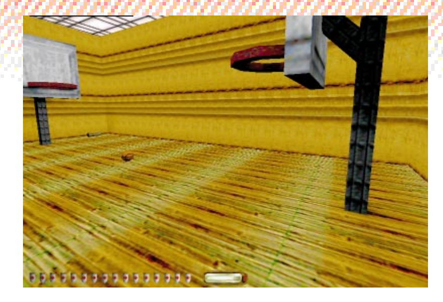
Der Rückwärtssprung: Das ist der Anfang ...



... vom Ende.

Dark Project – Der Meisterdieb

Absolvieren Sie das Training, stellen Sie dabei den Schwierigkeitsgrad auf »Experte«. Bekämpfen Sie im Innenhof die Holzpuppe (Rechtsschlag, Linksschlag und Überkopf-Schlag). Treten Sie anschließend nicht gegen den lebendigen Übungsgegner an, sondern gehen Sie den Gang hinunter, den dieser gekommen ist. Sie treffen auf eine verschlos-



sene Tür, die Sie mit ein paar Schwertschlägen öffnen.
Sie finden Sich in einer Basketballhalle wieder und entdecken (hinten rechts neben dem linken Korb) eine Schrift-Rolle mit Äußerungen der Programmierer!

(Tip von Bastian Graser)

Dethkarz

Drücken Sie Shift + Ctrl + C im Hauptmenü, um die Cheats-Option zu aktivieren. Klicken Sie dann auf das Cheat-Menü, das unten links erscheint.

Geben Sie dann folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
GLOBAL	Alle Strecken sind anwählbar
DEV 6	Alle Wagen stehen zur Verfügung
RACE CORPS	Championship-Modus wird freigeschaltet

Excessive Speed

Geben Sie im Hauptmenü »alltracks« ein, stehen Ihnen alle Rennstrecken zur Verfügung, nach der Eingabe von »allcars« dürfen Sie bei der Auswahl Ihres Wagens auf den gesamten Fuhrpark zurückgreifen.

(Cheats von Stefan Stöckl)

Grand Touring

Die folgenden Cheat-Codes müssen als Fahrernamen eingegeben werden:

Cheat	Wirkung
GIMME8CARS	Alle Wagen sind verfügbar
MOREWELLY	Ihr Auto fährt schneller
BONUSMOTA	Bonuswagen
CATCHUP	Sie können die anderen Wagen auch nach einem Dreher garantiert einholen

Drücken Sie nach der Eingabe »Return«, um den Cheat zu aktivieren.

Need for Speed 3

Diesen Trick für die flotte Raserei sandte uns Sami Leyh-Bannurah zu: Spielen Sie im Ein-Spieler-Verfolgungsmodus, visieren Sie einen Verkehrsrowdy an und drücken Sie dann die »Zurücksetzen«-Taste. Sie werden direkt vor dem Wagen des Verkehrssünders abgesetzt.

Anno 1602 Zusatz-CD

Möchten Sie beim Spielen der neuen Missionen selbstgewählte Lieder hören, dann importieren Sie einfach einen im ».wav«-Format abgespeicherten Song Ihrer Wahl in das Spiel hinein, indem Sie ihn in den Unterordner »\Music8« des Anno-1602-Hauptverzeichnisses kopieren. Jetzt können Sie während des Spieles das importierte Lied als Musikstück anwählen. (Tip von Henrik Ströfer)

Rainbow Six (US-Version)

Kurz bevor man alle Kugeln verschossen hat und das Magazin gezwungenermaßen austauschen muß, wechselt man dieses im Voraus.
Die Munition verschwindet nicht, und das Magazin gilt nicht als leergeschossen, sondern als neu aufgeladen. Man hat somit unendlich viel Munition.

(Tris-Denny Leyh-Bannurah)

OLDIE-CHEATS

Diablo

Holger Schöneborn aus Grevenstein fand zwei hilfreiche Tips heraus, die Ihnen das Überleben in den düsteren Katakomben vereinfachen können:
Tip 1: Wenn Sie in einer Mehrspieler-Partie unterwegs sind und einen Helm mit besonderem Erscheinungsbild (»Veil of Steel«-Grafik im Solo-Spiel, siehe Screenshot) finden, setzen Sie ihn direkt auf, also ohne ihn zu identifizieren. Ergebnis: Es gibt volle 60 Armor-Class-Punkte mehr, der negative Effekt (alle Resistances auf 0) wird nicht aktiviert.
Tip 2: Befinden Sie sich ganz allein in einer Mehrspieler-Partie, sichern Sie sich gegen den Verlust Ihrer wertvollen Ausrüstung bei eventuellem Ableben mit folgender Strategie ab: Nachdem Sie einen Teil des Levels gesäubert haben, erstellen Sie ein Town Portal in einem abgegrenzten Raum. Nun gehenSie um die Ecke und erkunden weiter. Kommt es zum Kampf mit den Monstern, eilen Sie bis zur Rückwand des Town-Portal-Raumes und kämpfen dort. Sterben Sie, starten Sie in der Stadt neu und nehmen das Portal in den Level zurück. Durch die Wand geschützt, können Sie nun Ihre Ausrüstung mit Hilfe des Telekinese-Spells ungefährdet wieder an sich nehmen und weiterkämpfen.



Commandos

Dieser Trick zum Echtzeit-Strategie-Knaller erreichte uns von Christian Scheelen. Der Cheat ermöglicht es Ihnen, den Marine in einer Mission auch über Land tauchen zu lassen. Geben Sie zuerst »1982 GONZO« ein, um die Cheat-Funktionen zu aktivieren. Danach bewegen Sie den Taucher ins Wasser und lassen ihn abtauchen, indem Sie auf die Taucherflasche klicken. Anschließend richten Sie die Maus auf eine Landfläche und drücken »Shift-X«. Auf diese Weise kann der Taucher ungesehen durch das feindliche Lager »tauchen«. **(st)**

Fortsetzung von Seite 132

N.I.C.E. 2

Wer die Wahl hat, hat die Qual. So viele schöne Rennspiele gibt es, am liebsten würde man alle kaufen. Doch, oh weh, ein Blick in die Brieftasche vertreibt diesen kühnen Gedanken ganz schnell wieder. Wenn Sie sich nun gar nicht entscheiden können, aber von allem etwas haben wollen, dann raten wir immer noch zu **N.I.C.E. 2**. 48 Fahrzeuge aller Art tummeln sich in diesem Programm, selbstverständlich besitzen alle ein leicht anderes Fahrverhalten und Motorgeräusch. Wer will, kann auch in sogenannten Death-Match-Rennen ungezügelt um sich ballern, der Waffen sind dort viele.



Die eigentliche Präsentation ist nicht allererste Klasse, aber ein richtiges Geschwindigkeitsgefühl ist allemal da. Als wesentlich größerer Nachteil entpuppten sich ärgerliche Bugs in der Verkaufsversion, mit einem aktuellen Patch (siehe auch Cover-CD) verspricht Synetic aber, alle Probleme gelöst zu haben. Der umfangreiche Wirtschaftspart ist dafür gelungen. Über Siege in unterschiedlichsten Ligen stocken Sie Ihre Rennkasse auf, erwerben neue Wagen oder rüsten alte auf. Etwas nervig ist der allgegenwärtige Mechaniker Ed, der witzig sein will, aber kaum mehr als Pennäler-Humor entwickelt.

Fazit: Leicht hausbackener, typisch deutscher Charme, aber sehr vielseitig. Viele nette Gimmicks und Spiel-Modi.

N.I.C.E. 2

Hersteller:	Synetic/Magic Bytes
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Empfehlenswert
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	80
Spielspaß:	81

Dethkarz

Dieses Rennspiel besitzt einen ausgesprochen martialischen Hintergrund. Sie können Ihren Gegnern nicht nur davonbrausen, sondern auch mit vielen Waffen Energie abziehen, bis deren Wagen in einer großen Explosion vergehen. Das sieht zum einen schön aus, darüber hinaus bringt es sogar das ganze Monitorbild zum Wackeln.

Wer auf solche Feinheiten achtet, hat noch mehr Trümpfe im Ärmel. Sie wählen zwischen vier grundverschiedenen Wagenklassen, die sich völlig anders fahren. Nur für absolute Profis sind die Annasi, kaum zu kontrollierende, ultraschnelle Raketen, die Astors hingegen sind alles andere als geschwind, dafür aber leicht zu kontrollieren und sehr gutmütig. In zwei zu gewinnenden Ausbaustufen werden die grundlegenden Charakterzüge dieser Automobile noch verstärkt. Die vier Rennstrecken werden ebenfalls in jeweils zwei Extravarianten erweitert, wodurch die Vielfalt zwar nicht überragend, aber doch gut ist. Von allen Spielen dieses Testteils ist **Dethkarz** das rasanteste. Die brillante Grafik flutscht dermaßen ultraschnell dahin, daß diese Erfahrung sicher nicht jedermann gut tut. Was eine 90er-Präsentationswertung verhindert, sind die abwegige Technomusik und die schlappen Motorgeräusche der Boliden.

Fazit: Ziemlich schwere, hammerschnelle Kombination aus Schießen und Fahren. Erweckt in mir immer Assoziationen zu einer Heavy-Metal-Band.



Dethkarz

Hersteller:	Beam/Melbourne House
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Sehr empfehlenswert
Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	60
Spielspaß:	80

Need for Speed 3



Die große, berühmte Diva unter den Action-Rennspielen, die sich mit Routine und perfektem Make-up Jahr für Jahr neue Preise erspielt, ist zweifellos die **Need for Speed**-Reihe. Ihr Vorteil: Sportwagen hoher und höchster Preisklassen mit Original-Lizenz. Auch der dritte Teil bietet wieder eine attraktive Mischung aus vielen italienischen und sonstigen Designträumen. Insbesondere die Cockpit-Perspektive erhöht das Nobel-Flair, aber nicht mit allen 3D-Beschleunigern klappt das auch. Einige unserer empörten Leser hatten selbst mit 12-MByte-Voodoo2-Karten Probleme.

Größter Trumpf ist der neue Pursuit-Modus. Da Sie in Ihrem Wagen den Polizeifunk abhören, bekommen Sie stets mit, was der starke Arm des Gesetzes gerade vorhat (Straßensperren, Krähenfüße), und können sich geschickt gegen derlei Maßnahmen wappnen. Die Atmosphäre in dieser Spielstufe ist ungeheuer groß. Sollten Sie Mitleid mit den tapsigen Gesetzeshütern bekommen, dürfen Sie sich aber auch selbst hinter das Steuer einer Polizeicorvette schwingen. Wegen der großen Fangemeinde gibt es offizielle und inoffizielle Supportseiten im Internet, auf denen sich zahllose Goodies und neue Wagen befinden. Zum Beispiel: www.needforspeed.com, www.nfscheats.com

Fazit: Großer Name, viel schickes Blech, weniger optimales Fahrgefühl. Zum zünftigen Staunen reicht es aber noch allemal.

Need for Speed 3

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	11/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Sehr empfehlenswert
Präsentation:	80
Steuerung:	70
Einstieg:	70
Spielspaß:	80

Ultimate Race Pro

Bei **Ultimate Race Pro** fahren Sie mit Autos, die zwar unterschiedliche Fahreigenschaften besitzen, ansonsten aber alle fast gleich aussehen, über vier Rundkurse. Diese werden aber jeweils dreimal stark variiert, so daß Sie insgesamt 16 Strecken (plus Übungskurse) erlernen können. Wirklich nett ist die Dämmerung, die während des Rennverlaufs über die Strecke fällt. Daß die Gegend im Vergleich zu aktuellen Programmen leicht nüchtern wirkt, darf nicht überbewertet werden.

Nur wenige Rennspiele vermitteln von Anfang an ein ähnlich properes Fahrgefühl. Genau so muß ein Wagen den Eingabebefehlen folgen, genau so muß er sich bei einem Handbremsmanöver in die Kurve legen. Je nach Eingabeinstrument (Joystick oder Tastatur) ändert sich der Fahrstil etwas, bei Tastaturnutzung ist der Einsatz der Handbremse Pflicht, um nicht zuviel Zeit zu verlieren. Größtes Manko von URP ist der fehlende Wettbewerbsmodus. Sie fahren jedes Rennen für sich, außerdem sind alle Strecken von Beginn an zugänglich. Wer aber nur aus Spaß an der Freud fährt, den wird das nicht weiter stören. Auch im Netzwerk hat das Spiel nach wie vor Klasse.

Fazit: Nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, aber immer noch sehr elegantes Rennspiel. Tolle Motorgeräusche.



Ultimate Race Pro

Hersteller:	Kalisto/Microprose
Test in Ausgabe:	2/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Sehr empfehlenswert

Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	70

Spielspaß: 79



Motorhead



Was haben wir hier? Ein Computerrennspiel, das einige Jahre in die Zukunft vorauseilt und neun Autos plus Bonuswagen sowie acht Rennstrecken bietet. Revolutionäres werden Sie hier nicht finden. Dennoch ist **Motorhead** einen zweiten Blick wert, denn alle Aspekte des Programms wirken sehr gut aufeinander abgestimmt, und ein hohes Geschwindigkeitsgefühl ist allemal da. Wirklich nett ist die Grafik, die in kristallklarer Eleganz sowohl Nachtstrecken durchs Ruhrgebiet als auch Ausflüge durch griechische Akropolislandschaften hinbekommt. Sehr genau merken Sie außerdem die Unterschiede zwischen den einzelnen Fahrzeugen und bekommen ein Gefühl dafür, wann der Wagen Ihrer Wahl zu schnell in eine Kurve geht oder ob er noch (Grip-)Reserven hat. Über einen Meisterschaftsmodus wird auch für langfristige Motivation gesorgt.

Natürlich, wer das Besondere sucht, wird hier nicht fündig. Motorhead ist »nur« ein gutes Rennspiel ohne versteckte Extrawaffen oder witzige Abkürzungen. Aber wer einfach gern dem Geschwindigkeitsrausch frönt, Freude an sauber gestylten und abwechslungsreichen Strecken hat oder Gefechte mit guten Computergegnern liebt, wird auf keinen Fall enttäuscht sein.

Fazit: Sehr schnelles, unkompliziertes, gediegenes Rennspiel wie aus einem Guß. Kein Innovationswunder.

Motorhead

Hersteller:	Digital Illusion/Gremlin
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Ja, aber nicht so wichtig

Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	70

Spielspaß: 77

Jet Moto

20 Fahrer, die alle sehr gerne mit dem Kopf durch die Wand gehen, befehden sich in **Jet Moto** bis aufs Blut. Aber ungewöhnlicherweise nicht in normalen Autos, sondern auf unnormalen Hover-Bikes, die knapp über der Oberfläche schweben. Es ist deshalb völlig egal, ob Sie mit diesem Teil über Erdwerk, Treibsand oder Wasser brettern, Sie kommen überall durch. Außerdem können Sie erstaunliche Manöver vollführen. Mit Schwung läßt sich das Gefährt vorne hochreißen, um Klippen zu überwinden. In Extremfällen steigen die Fahrer auch aus dem Sattel, um den Kurvenradius zu verringern, ein kleiner Nitrotank sollte auf Hochgeschwindigkeitsabschnitten ausgiebig genutzt werden. Elektromagnetische Spulen, die in einer Kurve aktiviert werden können, sind ein



weiterer Spezialtrick, Ihr Bike wird dann wie von einem Gummiband um schwierige Stellen geführt. Die Rennstrecken sind ähnlich außergewöhnlich. Sie gleiten 20 oder mehr Meter tiefe Wasserfälle hinab, befahren Gletscherkurse oder durchforsten Sumpfregionen.

Weniger schön ist die Grafik, die schon zum Erscheinungszeitpunkt nicht dolle war. Doch trotz ihrer Grobkörnigkeit und Farblosigkeit wird sich der echte Fan davon nicht abhalten lassen, Jet Moto bietet mehr Ideen als zwei normale Rennspiele.

Fazit: Sehr witziges, etwas kompliziertes, leider leicht unschönes Rennspiel. Innovationswunder.

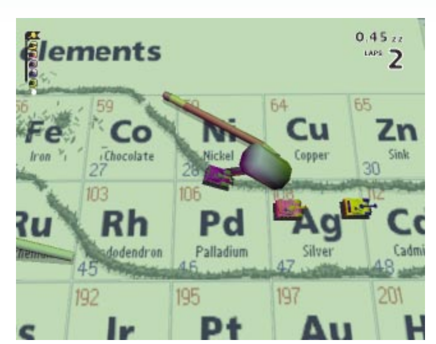
Jet Moto

Hersteller:	Sony Interactive
Test in Ausgabe:	4/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Empfehlenswert

Präsentation:	50
Steuerung:	70
Einstieg:	50

Spielspaß: 76

Micro Machines



Als Serie noch ein Jahr älter als »Need for Speed« sind diese Winzelflitzer, wenn auch nicht ganz so erfolgreich. Originell geht es allemal zu. Rennrevier sind diesmal nicht verstaubte Steppen oder Asphaltpisten, sondern Bügelbretter und Billardtische. Die **Micro Machines** sind nämlich so klein, daß Sie praktisch überall entlangfahren können; Höhepunkte sind dann solch Sensationen wie ein Labortisch mit Versuchsgeräten, die ihnen vorübergehend einen anderen Aggregatzustand verleihen oder Schulbankschluchten, die nur auf hauchdünnen Linealen zu überqueren sind.

Im Gegensatz zu den Vorläufern hat die dritte Version diesmal drei Dimensionen zu bieten, wodurch die Rennen recht realitätsnah werden. Riesige Hunde liegen im Weg und müssen umfahren werden, auf spiegelnden Wasserwegen schwirren Libellen realistisch umher, Milchpfützen auf Mamas Küchentisch spritzen auf und bremsen Ihr Fahrzeug. Aufzusammelnde Bonuswäffchen erhöhen den Reiz des Spiels ebenso wie die vielen zu gewinnenden Bonuswagen. Nachteilig ist der relativ geringe Überblick auf der Rennstrecke. Da die Kamera so nah über Ihrem Fahrzeug schwebt, müssen Sie im Kampf gegen den Computer alle Gefahrenmomente erst mühsam auswendiglernen.

Fazit: An Putzigkeit von der Konkurrenz kaum zu überbieten, im Netzwerkspiel extrem witzig.

Micro Machines V3

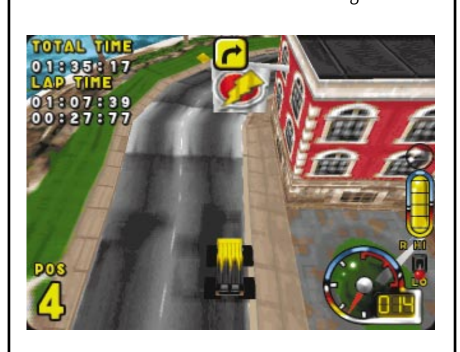
Hersteller: Codemasters
Test in Ausgabe: 6/98
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
3D-Karte: Empfehlenswert

Präsentation: 60
Steuerung: 70
Einstieg: 70

Spielspaß: 74

Bleifuss Fun

Ein von der Öffentlichkeit weitgehend unbeachteter Abkömmling der Dynastie derer von **Bleifuss**, macht der Knirps seinen Eltern dennoch viel Freude. Man hat die Wahl zwischen neun Fahrzeugen (Schulbus, Truck, Polizeiauto), die Sie wie die »Micro Machines« von schräg oben steuern, allerdings dreht sich hier die ganze Gegend mit Ihrem nach oben fahrenden Wagen mit, so daß die Sicht weiter reicht als beim unmittelbaren Konkurrenten. Je nach Fahrzeug fahren Sie entweder bombensicher, aber langsam (Truck) oder recht schnell, aber schleuderanfällig (Polizei) durch abwechslungsreiche Wüstenlandschaften, Gebirgsschluchten und dergleichen mehr. Sieben Strecken gibt es allerdings nur im Vergleich zu den 48 von Codemasters, und auch wenn sie aufwendiger erstellt sind, so ist das Vergnügen doch ein wesentlich kürzeres. Motivierende Bonusautos fehlen ebenso. Allein, »Fun« ist allemal ein Spaß. Dafür ist Sohnemann einfach zu rosig auf den



Wangen, verlangt nach gezieltem Einsatz von sich langsam wiederaufbauendem Turbo-Boost an kritischen Stellen, regt durch gelegentliches Streckensplitting an und braucht auch in steilen Schluchten keine Pampers mehr, sondern ein reaktionsfreudiges Händchen am Steuer.

Fazit: An Putzigkeit und Dauermotivation von der Konkurrenz zwar zu überbieten, aber auch noch sehr niedlich.

Bleifuss Fun

Hersteller: Virgin
Test in Ausgabe: 11/97
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
3D-Karte: Nein

Präsentation: 50
Steuerung: 70
Einstieg: 80

Spielspaß: 72

S.C.A.R.S.

Ein tierischer Auflauf: In dieser Melange aus Wildpark und PlayStation-Rennspiel-Aufmachung fahren Sie mit Löwen, Gottesanbeterinnen oder Skorpionen auf bonbonbunten Strecken. Nicht im Bauch dieser allesamt wilden Kreaturen. Auch nicht mit Fahrzeugen, die exakt den vorgegebenen Größenverhältnissen entsprechen. Nein, in recht eigenartigen »Vehikeln«, die versuchen, die besonderen Eigenschaften der jeweiligen Raubtierrasse zu imitieren. Immerhin haben alle vier Räder, aber die Karosserien sind doch deutlich unterschiedlich. Das Nashorn ist nicht anzugsstark, aber stämmig und, einmal in Fahrt gekommen, kaum noch aufzuhalten. Der Gepard gleitet geschmeidig am Boden dahin und ist sehr schnell. Auf der Strecke verteilte Waffen (ein bißchen wie in »Dethkarz«) und ein origineller Streckenverlauf sind weitere Pluspunkte, die für amüsiertes Augenbrauenhochziehen sorgen.

Zum Fahrverhalten muß gesagt werden, daß es sich als recht schlüpfrig erweist. Selbst der spurtreue Elefant benötigt in Kurven viel Auslauf, ein Manko, das anders als in »Powerslide« nicht so leicht vorausberechnet werden kann. Das Motto »Schaut mal, so viele Farben in meinem Malbuch!« wird auch nicht jedem strengen PC-Puristen liegen.

Fazit: Für computerspielende Tierpfleger sicher optimal, für tierpflegende Computerspieler nicht erste Wahl.



S.C.A.R.S.

Hersteller: Ubi Soft
Test in Ausgabe: 2/99
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte: Empfehlenswert

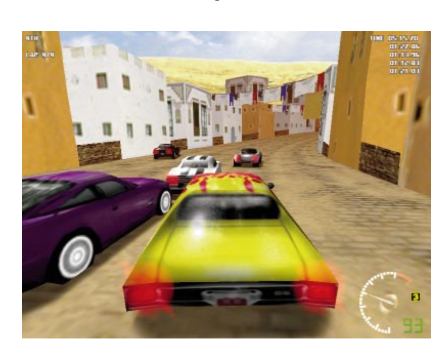
Präsentation: 60
Steuerung: 70
Einstieg: 60

Spielspaß: 70

Test Drive 5

Die älteste Serie bei den Action-Rennspielen wird durch **Test Drive** repräsentiert. Ihr Damenbart ist zwar nicht gerade 100 Meter lang, aber auch nicht viel weniger. Immerhin bietet das Spiel neben seinen bereits bekannten Muscle Cars und Sekundär-Traumwagen nun auch ein paar neue Features an. Wie in »Need for Speed 3« dürfen Sie in einem Polizeiwagen Platz nehmen, wenn auch das ganze Drumherum mangels Funkverbindung zu Kollegen und schmalerem Grafik-Budget mit dem Vorbild nicht mithalten kann. Immerhin wird für große Portionen gesorgt: 18 Rennstrecken, überall in der Welt verstreut, sind schon etwas. Vor allem, wenn Sie recht kurzweilig durch alle möglichen Plätze auf unserer schönen Mutter Erde führen. Und die 27 Karossentypen (inklusive aller Sondermodelle) stehen auch für Quantität. Regen kann einsetzen, der effektvoll gegen die Monitorscheibe tropft, verschiedenste Pokale wollen in Ihren Trophäenschrank und repräsentieren gleichzeitig den Besitz eines besonders wertvollen Bonusautos. Insgesamt aber kann auch Keimling fünf der Testfahrt keine tiefen Wallungen im Herz des Actionfreunds erzeugen, vor allem, weil es so viele bessere Konkurrenten gibt.

Fazit: Profis schauen sich gelangweilt nach frischerem Blut um, Anfänger sind durch das empfindliche Handling der Fahrzeuge überfordert. Wer so dazwischen liegt, es eventuell liebt.



Test Drive 5

Hersteller:	Accolade
Test in Ausgabe:	2/99
Anspruch:	Fortgeschrittene
3D-Karte:	Empfehlenswert

Präsentation:	70
Steuerung:	60
Einstieg:	60

Spielspaß: 70

Powerboat Racing



Keine kreischenden Reifen, sondern dröhnende Schiffsschrauben sorgen bei Powerbooten für die Fortbewegung. Damit erschöpfen sich die Unterschiede noch lange nicht: Wasser hat keine Balken, von daher driftet ihrKraftboot stark. Außerdem müssen Sie auf die Trimmung achtgeben. Je mehr Sie das Gewicht im Boot nach hinten verlagern, desto stärker schlägt die Schraube das Wasser und treibt den Schiffsrumpf schneller voran. Das Gesichtsfeld des Fahrers verringert sich dann, vor steilen Kurven sollte das Tempo durch Gegentrimmung deshalb wieder zurückgenommen werden. Ein weiterer netter Aspekt sind Sprungschanzen, über die Sie die stabilen Rümpfe ohne Probleme treiben können.

Leider mangelt es dem Programm an Ideen für langfristigen Spielspaß. Auf den neun normalen Kursen und einer geheimen Bonusstrecke ändern sich im Grunde nur die Hintergrundgrafiken. Und auch die zweite Bootsklasse, der Katamaran, ist lediglich etwas schneller, das Spiel aber gewinnt durch ihn sonst nichts hinzu. Lens-Flare-Effekte wirken außerdem nicht sehr glaubwürdig, wenn der Spieler durch massive Felswände hindurch von der Sonne geblendet wird.

Fazit: Ein nasses Spiel mit trockener Umsetzung. In so mancher bundesdeutschen Badewanne dürften Sie mehr Action finden.

Powerboat Racing

Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	4/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
3D-Karte:	Ja, bringt aber wenig

Präsentation:	60
Steuerung:	60
Einstieg:	70

Spielspaß: 67

Autobahn Raser

1997 war dieses Programm noch unter dem Namen »A 2 Raser« in den Niederlanden das allererfolgreichste Spiel, in Deutschland war es 1998 nicht viel anders. Schon allein aus diesem Grund darf der **Autobahn Raser** in dieser kleinen Aufzählung nicht fehlen. Ein geheimer Bund von Strafzettelliebhabern fährt für sein Leben gern so schnell wie möglich quer durch Deutschland und belohnt sich an den jeweiligen Etappenzielen mit Geldpreisen. Diese werden dann in bessere Wagen und Ausrüstung investiert, mit denen man dann abermals durch die grafisch fragwürdigen und spielerisch spartanischen acht Level fährt. Hat man alle Streckenabschnitte gewonnen, kann man alles noch mal von vorne abfahren.

Warum mein spöttischer Ton? Der Raser hatte eine im Grunde gute Idee; wo ich sonst morgens im Stau stehe, da werde ich abends auf dem Computer mittelfingerzeigend durch die Gegend heizen. Wochenlang fuhr Davilex aus diesem Grund geländevermessenderweise durch die BRD und



versuchte alles originalgetreu einzukopieren. Das wurde aber ebenso mangelhaft umgesetzt, wie die Technik des Rasers schlecht ist. Der 3D-Support macht nichts rasant, eine Baustelle alle paar Kilometer noch kein interessantes Spiel.

Fazit: Wohin des Weges, Deutschland? Mehr Programme wie Autobahn Raser haben wollen? Nun – der zweite Teil ist schon in Arbeit.

Autobahn Raser

Hersteller:	Davilex/Koch Media
Test in Ausgabe:	7/98
Anspruch:	Einsteiger
3D-Karte:	Ja, aber praktisch wirkungslos

Präsentation:	40
Steuerung:	50
Einstieg:	80

Spielspaß: 43



Vorsprung durch SchÖnheit?

Nichts hassen deutsche Verkehrsrowdys mehr, als wenn sie von einem anderen Autofahrer überholt werden. Nichts mögen deutsche Redakteure weniger, als wenn man ihre Meinung nicht teilt. Heute im Ring: Stefan »Need for Speed 3« Seidel gegen Udo »Speed Busters« Hoffmann.

STEFAN: Need for Speed 3 (NfS 3) ist ganz eindeutig das beste Action-Rennspiel, das es zur Zeit auf dem Markt gibt. Die Original-Sportwagen sind einfach ein Traum, man genießt die rasend schnelle Fahrt durch herrliche Landschaften, bis plötzlich die Polizeisirene ertönt. Wo sonst kann ich so was noch erleben?

UDO: Von der Polizeisirene mal abgesehen in praktisch jedem gut gemachten Rennspiel. NfS 3 wird doch ganz gewaltig überschätzt; jeder starrt völlig hin und weg auf Namen wie Ferrari oder Mercedes und übersieht dadurch die vielen kleinen Nachteile, die hinter der großartigen Aufmachung stecken.

STEFAN: Ach ja? Welche denn?

UDO: Fangen wir doch mal beim Fahrverhalten an: Bestzeiten erreicht man vor allem dann, wenn man in einer möglichst geraden Linie über Stock und Stein rast. Es macht für das Fahrzeug überhaupt keinen Unterschied, ob es sich nun gerade auf Asphalt, Schotter oder Rasen bewegt.

STEFAN: Wen stört das schon. Außerdem vergißt du anscheinend die Schneefelder auf den Winterstrecken, die haben durchaus Einfluß. Mir geht es zudem bei einem Action-Raser nicht um optimales Fahrverhalten, sondern um das Geschwindigkeitsgefühl. Und durch die ausgezeichnete Optik und die edel gestylten Wagen ist das bei NfS 3 optimal gegeben.

UDO: Wenn ich diese ganzen Platitüden schon wieder höre: ausgezeichnete Optik, edel gestylte Wagen. Klingt wie ein Jünger, der die weisen Sprüche seines Gurus zitiert. Schau dir doch nur mal Speed Busters an. Die Grafik ist hier genauso gut, die einzelnen Kurse sind viel abwechslungsreicher und bunter. Und die Fahrzeuge haben vielleicht nicht so einen teuer (und leicht einfallslos) wirkenden Metallic-Look, sind dafür aber viel liebevoller designt. Jeder Wagen hat seine eigenen Lackiervorschläge, die ihm Charakter und Stil verleihen. Und weiter: Bei NfS 3 donnere ich völlig emotionslos vor Laternenpfähle und Bäume, das macht den Wagen nichts. Bei Speed Busters fahre ich viel bewußter, da ich die schöne Karosserie meines Prachtmobils nicht demolieren will.

STEFAN: Zeit zum Luftholen, Alter. Welche Farbe mein Auto hat, ist mir doch völlig egal, ich fahre sowieso am liebsten in der Ich-Perspektive. Oder mit atmosphärischem Wurzelholz vor meiner Nase; die Cockpit-Perspektive von NfS 3 ist nämlich hervorragend.

UDO: Jaha. Wenn ich sie denn jemals zu Gesicht bekomme. Bei etlichen Beschleunigerkarten ist bei NfS 3 gar nix mit Cockpit, selbst mit den empfohlenen Voodoo2-Karten mit 12 MByte RAM-Speicher suchten es manche Leser vergebens.



Ist Speed Busters (Bild) das bessere Need for Speed?

STEFAN: Das ist lediglich ein technisches Problem, das macht NfS 3 doch nicht schlechter.

UDO: Und daß die Fahrzeuge teilweise wie einkopiert wirken und gar keine richtige Bodenhaftung besitzen, sondern mehr über der Strecke schweben als fahren, ist doch lediglich eine Schwäche der Programmierer.

STEFAN: Bei Speed Busters kann ich mir den Luxus einer Ich-Perspektive dafür überhaupt nicht erst erlauben. Ich kann nicht abschätzen, wo der Wagen aufhört, und bleibe ständig an irgendwelchen Kanten hängen. Bei NfS 3 gleite ich elegant und locker dahin.

UDO: Reine Übungssache. Die meisten Spieler fahren sowieso lieber von schräg hinten. Apropos elegant: Streife bei NfS3 nur einmal leicht mit deinem Wagen einen Baum, schon hängst du fest wie ein Insekt am Fliegenfänger.

STEFAN: Jetzt brems dich mal mit deiner Nörgelei, langsam klingt es ja so, als würden wir uns über zwei Krückenspiele das Maul zerreißen.

UDO: Das perfekte Action-Rennspiel gibt es halt nicht, außerdem kostet so ein Digital-Bolide in aller Regel immerhin einen Hunni, da darf man wohl auch mal etwas Kritik äußern. Aber um keinen falschen Eindruck zu erwecken, beide Spiele sind grundsolide und haben ihre individuellen Vorzüge. Für NfS3 spricht halt die Edelaufmachung. Mehr Innovationen und Ideen findet man aber sicher in Speed Busters.

STEFAN: Für Speed Busters sprechen zugegebenermaßen die abwechslungsreichen Strecken, ein dramatischeres Fahrgefühl haben Sie aber sicher mit NfS 3.

UDO: Das mag ein jeder für sich selbst entscheiden.

Gib Gas, ich will Spaß

Wer greift sich als nächster die Pole-position bei den Spaß-Rasern? Wir stellen Ihnen die Hoffnungsträger vor, die allesamt in diesem Frühjahr an den Start gehen sollen.



Auf der Geraden von Lime Rock werden die Veteranen noch mal so richtig gefordert.

Trans Am Racing '68 – '72

Nicht erst seit »Interstate '76« sind die berühmten Muscle Cars der späten 60er und frühen 70er der Inbegriff ungestümer Kraft. Auch außerhalb der Vereinigten Staaten träumt so mancher immer noch von diesen Geschossen auf Rädern, denen solche Dinge wie bleifreies Benzin oder Katalysatoren völlig wesensfremd sind.

Sie nehmen Platz in 13 verschiedenen Klassikern wie dem Chevrolet Camaro, dem Ford Mustang, dem Pontiac Firebird oder dem Plymouth Barracuda. Vor rund 30 Jahren veranstaltete der SCCA (Sports Car Club of America) Rennen mit genau diesen Fahrzeugen, und so fahren auch Sie auf zwölf unterschiedlichen Strecken wie Bridgehampton oder der Riverside. Neben dem Arcade-Modus können Sie die Fahrphysik auf einen hohen Realismusgrad eichen, außer den Bodenbelägen spielt auch das Wetter eine große Rolle für die Haftung der Reifen. **(mash)**

Trans Am Racing '68–'72 – Facts

- ▶ Hersteller: GT Interactive
- ▶ Termin: 1. Quartal '99

Sports Car GT



»Gentlemen, start your engines!« – der BMW M3 steht ebenfalls in Ihrem Fuhrpark.

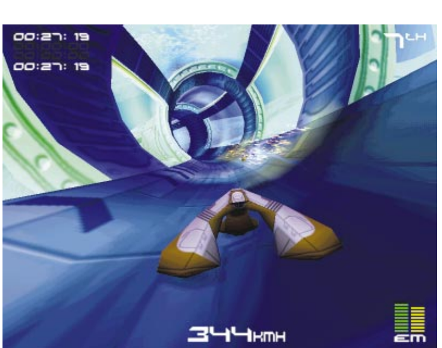
In die Rennversionen diverser Straßensportwagen verfrachtet Sie Electronic Arts. Elf Vehikel stehen zur Wahl, vom BMW M3 und Mercedes CLK über den McLaren F1 GTR bis hin zur amerikanischen Legende Vector M12. Die acht Rennkurse verteilen sich auf Nordamerika und Europa, daher treten Sie auf dem Laguna Raceway und in Lime Rock genauso an wie in Hockenheim. Mit Upgrades rüsten Sie den Wagen auf, aber auch am Tuning-Setup des Gefährts darf man herumspielen. Nach der Veröffentlichung des Spiels sollen Sie wie bei »Need for Speed 3« Autos aus dem Internet herunterladen können, zusätzliche Strecken sind ebenfalls angekündigt. Zudem werden Wettereffekte und Tageszeiten simuliert, was einigen Einfluß auf das Renngeschehen haben soll. **(mash)**

Sports Car GT – Facts

- ▶ Hersteller: EA
- ▶ Termin: März '99

Yarg

Aus dem Norden Deutschlands stammt die in Hamburg ansässige Programmiertruppe Feb. Ihr aktuelles Projekt ist ein futuristisches Rennspiel, in dem Sie mit Fahrzeugen herumrasen, die drei magnetisch angetriebene Kugeln in Pylonen anstelle von Rädern besitzen. Die Boliden kleben dabei förmlich am Untergrund fest, Sie können dadurch ohne weiteres auch an den Wänden und in Tunnels an der Decke fahren – die »Men in Black« grüßen freundlich. Dort liegt so manches Schmankerl, mit dem die Autos schneller werden, zusätzliche magnetische Kräfte erhalten und sich mit Lasern oder Minen bewaffnen. Ihr technisches Können zeigen die Designer unter anderem mittels Mip-Mapping und einer Perspektivenkorrektur der Texturen; verzerrte Streckenränder am Bildschirmrand dürften somit der Vergangenheit angehören. **(mash)**



In Hawaii rasen Sie sogar durch Tunnels auf dem Meeresboden.

Yarg – Facts

- ▶ Hersteller: Feb/VCC
- ▶ Termin: 1. Quartal '99

Le Mans 24 Hours



Die Nacht der langen Messer: Wahre Le Mans-Rennfahrer lassen sich weder vom Wind noch vom Wetter stören.

Eines der sagenumwobensten und bekanntesten Rennen der Welt dürften die 24 Stunden von Le Mans sein. Hier (und auf vier weiteren Kursen) müssen Sie einen Tag und eine Nacht lang fahren, bevor die Siegerflagge geschwenkt wird. Die Designer wollen Ihnen aber ersparen, daß Sie tatsächlich die ganze Zeit am Bildschirm ausharren müssen und implementieren daher eine Zeitrafferfunktion. So brauchen Sie nicht stundenlang auf den spannenden Nachtteil des Rennens zu warten. Natürlich läßt sich auch ein nicht ganz so zeitintensiver Arcade-Modus anwählen, in welchem Sie die fünf Strecken kennenlernen., außerdem gewöhnen Sie sich an das Fahrverhalten der Raser. Sowohl die PlayStation-Version als auch die PC-Fassung werden im April erscheinen. **(mash)**

Le Mans 24 Hours – Facts

- ▶ Hersteller: Infogrames
- ▶ Termin: April '99

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware

Schwarze Computer-Schafe

Thomas Köglmayr

IN Laserlocks und ausgefeilte Kopierschutzmechanismen auf CDs. Die Spielehersteller sind wach geworden und schützen ihre Produkte gegen die Flut der CD-Brenner. Der Kampf Hersteller gegen Cracker erlebt ein Revival. Seit den Zeiten, in denen Spiele noch auf eine Diskette paßten, ging es nicht mehr so rund in der Szene. Bleibt nur mal wieder abzuwarten, ob es denn doch einmal den ultimativen Kopierschutz gibt, oder ob schneller ein universelles Crack-Programm auftaucht.

OUT CD-Rohlinge mit Überlänge. Wer Sicherungskopien seiner teuren Spiele anfertigen will, kann sich das Geld für Spezial-Rohlinge in den meisten Fällen sparen. Über den Simpel-Kopierschutz, mehr als 650 MByte auf die CD zu pressen, sind die Programmierer mittlerweile deutlich hinaus.

Die schwarzen Schafe, die sich bis jetzt auf Fernseher-Notdienste beschränkt hatten, erobern nun auch den Computermarkt. Schnelle Hilfe bei Rechnerproblemen versprechen angebliche Spezialisten, die gegen teures Geld Hausbesuche machen. Wie die Hilfe so eines Fachmanns aussehen kann, bekam eine Bekannte von mir eindrucksvoll demonstriert. Bei ihrem Rechner funktionierte auf einmal der Download von Aktienkursen aus dem Internet per Modem nicht mehr, also wurde ein Techniker gerufen. Dieser erklärte nach fünfstündiger Fehlersuche (die Stunde für 64 Mark), daß die Internetverbindung nicht mehr über Modem geht, sondern man auf ISDN umsteigen müßte.

Gesagt, getan, und nachdem schlappe 3000 Mark für eine ISDN-Anlage gezahlt waren, funktionierte die Verbindung zum Internet auch wieder. Doch nicht für lange. Der Rechner stürzte jedesmal ab, wenn man einen Download anfing. Diesmal zeigte der Techniker meiner Bekannten, daß man Scandisk auch unter DOS starten kann. Was das mit dem Problem zu tun hat? Natürlich gar nichts. Immerhin wurden für diese fabelhafte Erkenntnis auch nur 60 Mark fällig. Der Ratschlag, die verlorenen Zuordnungseinheiten, die Scandisk nach jedem Absturz zwangsläufig entdeckt, auf jeden Fall zu sichern, inklusive. Als mich ihr Hilferuf erreichte, tummelten sich nicht weniger als 85 Dateien mit nutzlosen, aber ordentlich gesicherten Zuordnungseinheiten auf dem Rechner. Das Internet war natürlich immer noch unerreichbar.

Die Ursache der ganzen Misère war in wenigen Minuten gefunden: Das installierte Windows hatte nicht weniger als drei Jahre auf dem Buckel, in denen munter drauflos installiert, gelöscht und ausprobiert wurde. Kein Wunder also, daß sich die unerklärlichen Fehler häuften. Bevor Sie eine Menge Geld so einem »Spezialisten« in den Rachen werfen, legen Sie lieber selbst Hand an und installieren Sie Windows neu. Dann bleibt der Rechner schnell, stabil und aufgeräumt.

Ihr

T. Köglmayr

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger



Der neue Riva TNT zeigt dem Voodoo-Banshee, was eine Harke ist. Zu haben ist der Chip auf der Elsa Erazor 2. Die Karte bringt mit 16 MByte Speicher genügend Platz für hohe Auflösungen mit und erreicht in fast jeder 3D-Disziplin einen der Spitzenplätze. Wer jetzt eine neue Grafikkarte braucht, kann bei der Erazor 2 von Elsa wirklich bedenkenlos zugreifen.

- Elsa Erazor 2
- Ca.-Preis: 400 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

3D-Beschleuniger



Dank 3D-Shutterbrille, superschnellen Treibern und der bislang einzigartigen Fähigkeit, mit bereits vorhandenen Voodoo2-Karten zusammenzuarbeiten, macht die Wicked 3D von Metabyte das Rennen im Kampf um die Spitzenposi-tion bei den 3D-Beschleunigern. Wer auf Voodoo2 oder eine SLI-Lösung mit zwei Voodoo2 aufrüsten will, kommt an ihr nicht vorbei.

- Metabyte Wicked 3D
- Ca.-Preis: 500 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

Boxen



Die Referenz im Brüllwürfellager kommt aus dem Hause Creative und läuft idealerweise in Zusammenarbeit mit einer Soundblaster Live zu Höchstleistungen auf. Ein Dolby-AC-3-Decoder mit zahlreichen Manipulationsmöglichkeiten verwandelt Ihr Computerzimmer im Handumdrehen in ein Heimkino. Ob Spiele, Musik oder Videos - das Desktop Theatre läßt die Konkurrenz links liegen.

- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca.-Preis: 480 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/99

CD-Recorder



Zuverlässigkeit ist Trumpf bei CD-Recordern. Und davon bietet der CDR55S von Teac eine ganze Menge. Der SCSI-Brenner verfügt über alle wichtigen Features zum Schreiben von Daten- und Audio-CDs und vermurkst selbst bei vierfacher Brenngeschwindigkeit kaum einen Rohling. Wer komplette CDs unter 20 Minuten brutzeln will, wird mit dem Teac glücklich.

- Teac CDR55S
- Ca.-Preis: 750 Mark
- Gestestet in Ausgabe 4/98

DVD-Laufwerk



Das DVD-A02 von Pioneer ist der Leistungsstar in dieser Kategorie. Im DVD-Betrieb schaufelt das Laufwerk etwa 3,1 MByte pro Sekunde in den Speicher. Im CD-ROM-Betrieb sind es immer noch sehr gute 2,3 MByte. Die Installation ist zwar etwas kitzlig, doch das wird durch die hohe Laufruhe, die schnelle Zugriffszeit und die komfortable Slot-Technik mehr als ausgeglichen.

- Pioneer DVD-A02
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 8/98

CD-ROM-Laufwerk



Tempo ist bei CD-ROM-Laufwerken nur durch noch mehr Tempo zu ersetzen. Momentan die Nase vorn hat das NEC-CDR3000, das mit maximal 40facher Geschwindigkeit aufwartet. Selbst im schlechtesten Fall kommt das Laufwerk immer noch auf die 17fache Geschwindigkeit. Die Zugriffszeit von 80 Millisekunden paßt zum flotten Tempo. Nur etwas laut ist es.

- NEC CDR3000
- Ca.-Preis: 190 Mark
- Getestet in Ausgabe 10/98

Monitor



Mit einer satten 19-Zoll-Bildschirmdiagonale wartet der CTX VL 950T auf. Der Monitor verfügt über perfekte Konvergenzeigenschaften, eine super Bildwiedergabe und pumpt bei extremsten Helligkeitswechseln nicht. Auch etwaiges Moiré kann man ihm mit Bordmitteln einfach austreiben. Einzig der Button-Overkill von neun Tasten hätte nicht sein müssen.

- CTX VL950T
- Ca.-Preis: 1000 Mark
- Getestet in Ausgabe 01/99

Soundkarte



Die momentan ideale Soundkarte ist nicht etwa die Soundblaster Live, sondern ihre kleine Schwester, die Soundblaster Live Value. Sie bietet Surroundsound (»Environmental Audio«) dank eines integrierten Effektprozessors und bringt dies durch die Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern optimal zur Geltung. Davon machen Spiele neueren Datums bereits eifrig Gebrauch.

- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca.-Preis: 200 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

Joystick



Schon lange an der Spitze hält sich der **Sidewinder Precision Pro** von Microsoft. Der Allround-Joystick bietet nicht nur die beste Einbindung in Windows 95, sondern macht auch durch seine Stabilität und die ergonomische Plazierung der Tasten Freude. Wegen der digitalen Übertragungswege der Signale ist allerdings bei reinen DOS-Spielen nichts damit anzufangen. Solche Spiele sind aber schon quasi ausgestorben.

- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca.-Preis: 140 Mark
- Gestestet in Ausgabe 2/98

Force-Feedback-Lenkrad



Das **R4 Force Wheel** von Saitek überzeugt durch seine massive Konstruktion und das bombensichere Befestigungssystem. Das Rad ist ergonomisch geformt und erlaubt Volleinschläge ohne umzugreifen. Zusammen mit der originalen Microsoft FF-Technik und den in der Härte verstellbaren Pedalen bringt das R4 richtig Spaß. Durch die Verwendung der originalen FF-Technik kann man vor Inkompatibilitäten relativ sicher sein.

- Saitek R4 Force Wheel
- Ca.-Preis: 400 Mark
- Getestet in Ausgabe 01/99

Flightstick



Der **Cyborg Stick 3D digital** von Saitek hat es wahrlich in sich: Kein anderer Flightstick auf dem Markt läßt sich so perfekt an unterschiedliche Pilotenhände anpassen. Selbst die Höhe der Handballenauflage ist verstellbar. Dazu kann der gesamte Stick für Linkshänder umgebaut werden. Die bequeme Programmierung und die beiden Shift-Knöpfe für die Mehrfachbelegung der Tasten komplettieren das Bild.

- Saitek Cyborg Stick 3D digital
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Gestestet in Ausgabe 11/98

Gamepad



Auch bei den Gamepads führt Microsoft derzeit das Feld an. Mit dem **Sidewinder Freestyle Pro** erhält man mehr als die herkömmlichen Gamepad-Funktionen. Das Freestyle Pro kann sogar Lageveränderungen in Steuersignale umsetzen. Durch einfaches Neigen kann man so beschleunigen, abbremsen und lenken. Für den Einsatz mit Flugsimulatoren gibt es dazu noch einen Schubregler, der griffgünstig in der Mitte plaziert ist.

- Microsoft Sidewinder Freestyle Pro
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Getestet in Ausgabe 11/98



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante (ab), Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk), Markus Krichel, Heinrich Lenhardt, Moritz Menzel, Thierry Miguet, Monika Stoschek, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Firaxis
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus, 1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.

Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Alleingesellschafter: WEKA Firmengruppe GmbH & Co. KG, Kissing mit der persönlich haftenden Gesellschafterin WEKA Firmengruppe Beteiligungs-GmbH, Kissing (4,13%) und den Kommanditiaten Werner Mützel, Verleger, Kissing (90,87%) und Karin Mützel, Kauffrau, Kissing (5%).

Vergleichstest: Lautsprechersysteme der gehobenen Preisklasse

Hier spielt die Musik



Viele PC-Spieler lassen sich von vermeintlich preisgünstigen, in Wahrheit aber billigen Lautsprechern verführen. Denn daheim folgt die Ernüchterung, wenn es die Neuerwerbung gerade mal mit Opas pfeifendem Hörgerät aufnehmen kann. Besser also, Sie führen sich mal diesen Vergleichstest zu Gemüte.

Beim Kauf eines Computer-Komplettsystems gehört ein Pärchen Lautsprecher heute in aller Regel zum Lieferumfang. Diese Dreingabe befriedigt aber meist nur die geringsten Ansprüche, soll dem Käufer doch kein stummer Computer im Zeitalter von Multimedia & Co. angedreht werden. Schuld an der mäßigen Leistung mitgelieferter Lautsprecher sind die seit einiger Zeit immer heftigeren Preisschlachten der großen Computerhersteller und -Vertreiber. Klar, daß da ein Lautsprechersystem mager ausfällt oder gar nicht erst beiliegt. Sollten Sie zu den bemitleidenswerten Besitzern eines solchen Spar-Systems sein, dann empfehlen wir einen Blick auf die gehobene Preisklasse moderner Lautsprecher. Warum eigentlich die gehobene Preisklasse? Die Erfahrung lehrt, daß so ein Brüllwürfelsystem mehrere Rechnergenerationen überlebt – das Aufrüst-Karussell dreht sich hier noch nicht derartig schnell wie bei anderen Hardwarekomponenten. Dies ist ein guter Grund, sich gleich zu Beginn für ein System zu entscheiden, mit welchem die eigenen Ohren auch in etlichen Jahren noch glücklich sind. Wer sich, nur um dem Rechner ein bißchen Sound zu entlocken, ein günstiges Boxenpaar gekauft und dies später wegen dessen dürftiger Leistung bereut hat, weiß, wovon die Rede ist ...

Was bringt die Zukunft?

Der neueste Schrei besteht vor allem in der Möglichkeit, vier Lautsprecher inklusive Subwoofer an eine Soundkarte anzuschließen. Nun ist Creative Labs zusammen mit Cambridge momentan noch der einzige Hersteller derartig präparierter Lautsprecher und Soundkarten. Es dürfte aber nicht mehr lange dauern, bis weitere Anbieter Systeme für die Soundblaster-Live-Karten von Creative anbieten.

Ein weiterer Trend, der schon seit längerem besteht, ist die Beigabe eines Subwoofers, um die tiefen Frequenzen zwischen 20 und 300 Hz mit kraftvoller Power wiederzugeben. Mit Trend Nummer drei, dem Universal Serial Bus (USB), wird versucht, die Klangqualität von digitalen Signalen nach oben zu schrauben. Durch die Emulation einer Soundkarte steigt leider zugleich die Belastung für den Prozessor und somit fürs gesamte System. Ob diese Technik der richtige Weg ist, bleibt noch abzuwarten. **(jr/md)**

So haben wir getestet

Sämtliche Lautsprecher wurden an eine »Soundblaster Live Value«-Soundkarte angeschlossen. Der zur Verfügung stehende Computer bestand weiterhin aus einem Pentium-II-Prozessor (266 MHz) mit dem Mainboard ASUS P2L97 und zwei USB-Anschlüssen. Außerdem mußte Windows 98 darauf laufen, da manche Lautsprecher ohne eine USB-Unterstützung seitens des Betriebssystems stumm geblieben wären. Die Soundleistung wurde nach erfolgreichem Aufbau mit dem 3D-Action-Shooter »Unreal«, den wir der Packung der Soundblaster Live Value entnommen haben, und einer Audio-CD auf den Prüfstand gestellt.

Anleitung/Umfang

Diese beiden Wertungskriterien fließen mit insgesamt zehn Prozent in die Gesamtwertung ein. Ein Lautsprechersystem muß sich zwar in erster Linie gut anhören, doch sollte eine deutsche Anleitung zur korrekten Aufstellung nicht nebensächlich sein. Ebenso stellen wir im Lieferumfang fest, ob und welche zum Anschluß notwendigen Komponenten dabei sind.

Bedienung

Unter Bedienung verstehen wir die problemlose Einstellbarkeit von Lautstärke, Bässen, Höhen und Balance. Sollte der Anwender sich für jede Nachjustierung der Lautstärke unter den Tisch begeben müssen, führt dies natürlich zu einem Abzug in der Wertung. Ob positiv oder negativ – die Wertung ist ebenfalls mit zehn Prozent gewichtet und hat Anteil an der Gesamtwertung.

Leistung

Wie hört sich das Ganze dann in der Praxis an? Das ist wohl die entscheidende Frage, und deshalb hat dieses Kriterium auch den höchsten prozentualen Anteil an der Gesamtwertung. Mit 80 Prozent gewichten wir die pure Leistung, da sie im Endeffekt am meisten über den Lautsprecher aussagt.

Bose Media Mate



ANLEITUNG/UMFANG

Im Lieferumfang enthalten sind neben den beiden Lautsprechern mit Gummifüßchen, ein separates Netzteil zur Stromversorgung und die notwendigen Kabel.
Die Bedienungsanleitung ist übersichtlich aufgebaut, schweigt sich jedoch bezüglich der technischen Daten ziemlich aus. Immerhin aber läßt sich an die Rückseite des Hauptlautsprechers eine zweite Audioquelle anschließen.

BEDIENUNG

Die zusätzliche Audioquelle kann anschließend per Drehregler am Lautsprecher neben der Haupt-Audioquelle eingestellt werden. Somit können Sie beispielsweise das Audio-Signal Ihres CD-Spielers per Kabel mit den Lautsprechern verbinden und mit dem Mix-Regler entsprechend kontrollieren. Ein Regler für die Balance wurde hingegen schmerzlich vermißt.

LEISTUNG

Die Boxen sind zwar klangtechnisch vollendet, doch andere Hersteller liefern fürs selbe Geld gleich einen Subwoofer dazu. Mit letzterem hört sich ein 500-Mark-System um Welten besser an als die zwei Lautsprecher von Bose. Trotzdem erzeugen die Würfel ein klasse Sounderlebnis – in Sachen Klangqualität bei voll aufgedrehten Satellitenlautsprechern bietet Bose so leicht niemand Paroli. Bose ist und bleibt eine Nobelmarke – sollten Sie genügend Geld auf der hohen Kante haben, kaufen Sie sich einen Subwoofer aus diesem Hause – dann ist die Soundkulisse perfekt.





Creative PC Works Four Point Surrou



ANLEITUNG/UMFANG

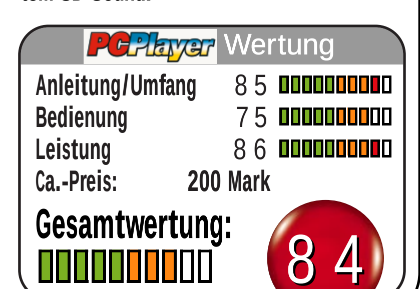
Creatives Produkt für die hauseigene Soundblaster-Live-Serie springt Ihnen mit fünf Lautsprechern aus der Verpackung entgegen. Vier davon sind kleine Satelliten, von denen zwei wahlweise auf 1m hohen Standbeinen befestigt werden können. Als Fünfter im Bunde darf der Subwoofer seinen Dienst verrichten. Das beiliegende deutsche Handbuch erklärt ausführlich mit aussagekräftigen Bildern die gedachte Aufstellung der Komponenten.

BEDIENUNG

Der Lautstärkeregler befindet sich lose an einem Kabel und läßt sich an beliebiger Stelle auf dem Schreibtisch befestigen. Balanceregler, Höhen- und Tiefenregler sucht der Benutzer vergeblich. Lediglich am Subwoofer befindet sich ein Regler für dessen Leistung. Der An/Aus-Schalter hat dort ebenso sein Plätzchen gefunden, was Sie daher zum gelegentlichen Bücken zwingt.

LEISTUNG

Sagenhafte Leistung zu einem unglaublich günstigen Preis, was Creative da für knapp 200 Mark über die Ladentische gehen läßt. Das FPS-System nimmt es beinahe mit Kandidaten auf, die qualitativ dasselbe bieten, aber doppelt soviel kosten.
Doch erst mit einer Soundblaster Live und der Environmental-Audio-Technologie aus demselben Hause entfalten die Lautsprecher ihr volles Leistungspotential. Dann nämlich erleben Sie Spiele wie Unreal mit fast echtem 3D-Sound.





Creative Desktop Theater 5.1



ANLEITUNG/UMFANG

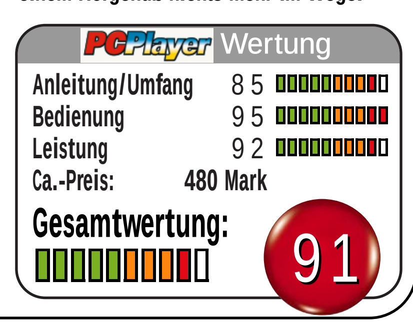
Da Creative Labs Deutschland selbst nur ein einziges Testexemplar zur Verfügung hatte, fehlte noch die Bedienungsanleitung. Wir haben daher für unsere Benotung die Wertung des FPS-Systems verwendet, da beide voraussichtlich sehr ähnlich ausfallen. Mit von der Partie sind vier kleine Satellitenlautsprecher, eine Centerbox und der Subwoofer. Angeschlossen werden alle Komponenten an die beiliegende Decoderbox, die wiederum eine Verbindung zur Soundkarte bietet.

BEDIENUNG

Sämtliche Kontrollmöglichkeiten sind vorbildlich auf der Decoderbox untergebracht. Dort bleiben bis auf einen Kopfhörerausgang keine Wünsche offen. Nach Herzenslust werden die Lautstärke, der Center-Lautsprecher, der Subwoofer und der Surroundklang eingestellt. Außerdem vorhanden: eine Mute-Taste, eine Lautsprecher-Test-Taste und schließlich noch eine zur Auswahl der Soundmodi: Music, Movie oder Four Point Surround.
Kurzum, es ist alles vorrätig, was man an audiophilen Einstellungen so braucht.

LEISTUNG

Das Desktop Theater System ist in den Punkten Klangqualität, Bedienungsfreundlichkeit und Preis-/Leistungsverhältnis unangefochten der Spitzenreiter des Tests.
Sollten Sie neben einer Soundblaster-Live-Karte auch ein DVD-Laufwerk mit SPDIF-Ausgang an der Decoder-Karte haben, steht einem Hörgenuß nichts mehr im Wege.



Interact Soundlink SV 860 SL



ANLEITUNG/UMFANG

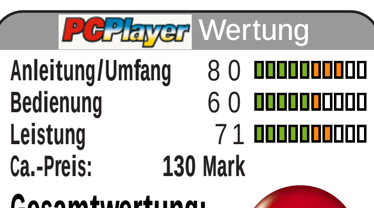
Im Lieferumfang enthalten ist der Subwoofer, welcher die Anschlußmöglichkeit für die beiden Satellitenlautsprecher enthält. Das deutsche Handbuch leitet mit einfachen Worten und in einer Schriftgröße, für die selbst Flaschenbodenträger keine Lesehilfe benötigen, durch den Aufbauvorgang. Die Kabel enden beider Satelliten weisen übrigens keine Stecker, sondern offene Kabel mit losen Kontakten auf. Ein Balanceregler ist nicht vorhanden, doch gibt es wenigstens einen Regler für die Subwoofer-Leistung.

BEDIENUNG

Möchten Sie die Lautstärke am Lautsprechersystem regeln, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als in gebückter Haltung die Einstellungen vorzunehmen. Dasselbe Spiel steht Ihnen beim Ein- oder Ausschalten bevor. Sie können den Subwoofer natürlich auch auf den Tisch stellen, doch verfehlt er dort seinen Wirkungsbereich.
Idealerweise wird der Tieftöner in einer Ecke oder zumindest auf dem Boden plaziert – in vorliegendem Falle jedoch halten Sie durch gelegentliches Bücken Ihr Kreuz in Schwung.

LEISTUNG

Die Leistung ist an und für sich in Ordnung – solange der Lautstärkeregler in der ersten Hälfte bleibt. Bei weiterer Betätigung macht der Subwoofer durch erste Rumpel-Geräusche auf seine Schwäche aufmerksam. Doch zum Glück läßt sich das Tieftöner-Glucksen durch den separaten Subwoofer-Regler im Zaum halten.





Labtec APX-4620



ANLEITUNG/UMFANG

Dank der farbigen Kabelenden bleibt Ihnen zum Anschluß der Lautsprecher eigentlich ein Blick ins deutsche Handbuch erspart. Letzteres sollten Sie auch besser bleiben lassen, da die Aufbauzeichnung mehr als unübersichtlich ist. Aus der Verpackung hieven Sie zwei Satelliten und einen massiven Subwoofer. Mit dabei sind Befestigungselemente zur Montage der Satelliten an Ihren Monitor.

BEDIENUNG

Die Satelliten können übrigens auch ganz normal aufgestellt werden. Der rechte Lautsprecher weist vier Regler für Lautstärke, Höhen, Subwoofer und 3D-Stereo auf. Dazu gesellen sich ein Mikrofon- und Kopfhörereingang. Leider erfolgt die Bündelung der Komponentenkabel nicht auf der Rückseite des rechten Lautsprechers, sondern auf dessen Unterseite. Ein kleiner Spalt sogt dennoch für den Auslaß der dort zusammengepferchten Kabel.

LEISTUNG

Labtecs Subwoofer trägt seine Bezeichnung zu Recht. Als einziger Tieftöner mit wirklich tiefem Baß ließ der APX-4620-Brummbär die Konkurrenz weit hinter sich. Die 3D-Stereo-Eigenschaft der Satelliten hört sich hingegen weniger nach Dreidimensionalität, sondern vielmehr nach metallischem Hallen an. Zu wünschen übrig lassen selbige auch im Mittenbereich, wobei an den Höhen nichts auszusetzen ist. Hervorstechendstes Merkmal ist und bleibt der Baß.

PCPlayer

Anleitung/Umfang	70
Bedienung	80
Leistung	89
Ca.-Preis:	350 Mark

Gesamtwertung: 86

Microsoft Digital Sound System 80



ANLEITUNG/UMFANG

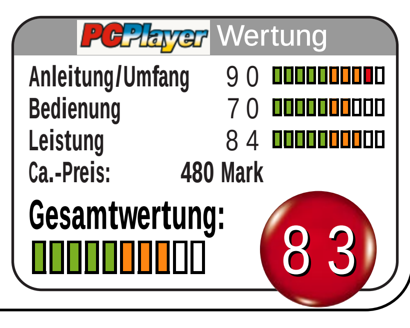
Die deutsche Anleitung leitet mit übersichtlichen Abbildungen durch den Aufbauvorgang. Ebenso ist ein Manual zur Fehlerbehebung vorhanden. Das Microsoft Sound System 80 besteht aus einem schwarzen Subwoofer und gleichfarbigen Satelliten. Mit dabei ist ein USB-Kabel, welches zwischen Computer und Subwoofer gesteckt wird. Ein USB-Anschluß ist aber nicht zwingend erforderlich.

BEDIENUNG

Werden die Lautsprecher per USB angeschlossen, so installiert die beiliegende Software unter Windows 98 einen 10-Band-Equalizer zur Kontrolle der Soundwiedergabe. An Rechnern ohne USB-Support bleibt der Equalizer deaktiviert – die wichtigsten Kontrollmöglichkeiten wie Lautstärke, Subwoofer und Mute stehen dennoch in Druckschalterform zur Verfügung. Hier wäre die Steuerungsmöglichkeit per Drehregler vorteilhafter, da sich so die Lautstärke schneller regulieren ließe.

LEISTUNG

Bis die Lautsprecher, angeschlossen an den USB-Port, betriebsbereit dastanden, hängte der Rechner sich während der automatischen Erkennung zweimal auf. Nach dem zweiten Neustart war es endlich soweit, und die Kontrolle erfolgte über die Windows-Traybar. Sowohl in den Höhenlagen als auch im Baßbereich des Subwoofers wußte das Microsoft-Produkt zu überzeugen. Das Preis-Leistungsverhältnis ist in Ordnung.



Philips DSS370



ANLEITUNG/UMFANG

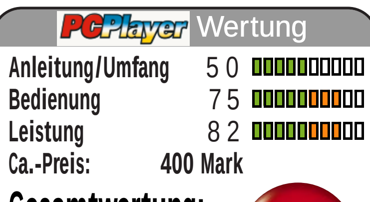
Ganz ohne Bilder versucht das Handbuch dem Käufer die Lautsprecheraufstellung beizubringen. Schade, normalerweise genügt ein Bild, um erste Fragen zu beseitigen. Der Verfasser des Handbuchs hatte wohl selbst keine Ahnung, wie das Produkt eigentlich korrekt installiert wird, da die Windows-Installation nur ungenügend erklärt ist. Möchten Sie die Lautsprecher unter Win98 installieren, müssen Sie selbst herausfinden, daß die mitgelieferte CD-ROM dabei eine Rolle spielt.

BEDIENUNG

Da wir es hier mit einem USB-optimierten System zu tun hatten, war auch die manuelle Kontrolle der Lautsprecher entsprechend mager – Abhilfe schaffte die zu installierende Software. Dort finden sich selbstverständlich die Höhen-, Tiefen-, Balance- und Lautstärkeregelung wieder. An den Lautsprechern selbst gibt es die ersten drei Regler nicht.

LEISTUNG

Nach Einstecken des Kabels in den USB-Port des Rechners erkannte dieser zwar die neue Komponente, hing sich aber in einer Endlosschleife auf. Nach dreimaligem Booten konnten die Lautsprecher dann doch getestet werden. Der Tieftöner ist recht stark und vergleichbar zum Microsoft-Produkt dieses Tests. Die Höhen- und Mittenleistung ist einwandfrei. Für 400 Mark bekommen Sie ein System, das zwar noch an einer Kinderkrankheit namens USB leidet, akustisch aber durchaus auf der Höhe der Zeit liegt.





Quadral SAM 46 + SAM SUB 100



ANLEITUNG/UMFANG

Eine Anleitung für die SAM-46-Lautsprecher fehlte in unserer Verpackung leider, was sich aber als nicht weiter tragisch herausstellte, da der korrekte Anschluß auch im Beilageheft des Tieftöners SAM SUB 100 erklärt ist. Im Paket befinden sich das Lautsprecherpaar SAM46 und der Subwoofer SAM SUB 100. Werden die SAM46 alleine angeschlossen, ist das 1 m lange Kabel zur Soundkarte leider etwas zu kurz geraten.

BEDIENUNG

Die Bedienung läßt kaum Wünsche offen, da Quadral an einen freien Lautstärkeregler gedacht hat, den Sie überall am Schreibtisch befestigen können. An den beiden Lautsprechern läßt sich neben Baß, Höhen und der Lautstärke auch die Balance regeln. Beim Betätigen des On/Off-Schalters verrutschen die Lautsprecher nach hinten, hier wäre eine Aktivierung per Drehregler eindeutig schlauer gewesen.

LEISTUNG

In Sachen allgemeiner Leistung macht dem Quadral-Set so leicht keiner der Konkurrenten was vor. Die beiden Satelliten der SAM46-Reihe leisten Hervorragendes im Mitten- und Höhenbereich. Die Möglichkeit, auch die Balance zu verändern, ist ein dicker Bonuspunkt. Lediglich die schlechte magnetische Abschirmung bereitete unserem Monitor Kopfschmerzen. Beide Lautsprecher können übrigens ohne den Subwoofer erworben werden – das richtige Soundfeeling kommt hingegen erst mit Tieftöner rüber.

PCPlayer Wertung

Anleitung/Umfang	70	
Bedienung	80	
Leistung	84	
Ca.-Preis:	700 Mark	

Gesamtwertung:



Yamaha YST MS25

ANLEITUNG/UMFANG

Im Lieferumfang enthalten sind zwei Satellitenlautsprecher und ein Subwoofer. An letzterem befinden sich die Eingänge für beide Satelliten. Weiterhin sind dort zwei Eingänge für Soundquellen wie das normale Soundkartensignal oder CD-Musik untergebracht. Das Handbuch handelt auf zwei knappen Seiten die Installation und Fehlerbehebung ab. An eine Bilddarstellung wurde nicht gedacht.

BEDIENUNG

Die Lautstärkeregelung erfolgt über einen Drehregler am rechten Satelliten. Ein eigener Regler wäre hier besser gewesen, da die Satelliten in den meisten Fällen etwas entfernt vom Benutzer aufgestellt werden. Wird dies so gehandhabt, muß sich der Benutzer zur Lautstärkejustierung zum rechten Satelliten ausstrecken. Der Tieftöner wird per Regler an selbigem eingestellt, wobei sich dieser erfreulicherweise ganz oben befindet.

LEISTUNG

Die Leistung der Mitteltöne und Höhen fällt überaus positiv auf, während der Tieftöner vor sich hinbrummelt und sich bei voller Lautstärke durch leichtes Dröhnen bemerkbar macht – er ist eine nette Dreingabe, bringt aber keine Höchstleistungen. Wer die Lautsprecher von Yamaha hingegen nicht bis zum Anschlag aufdreht und lediglich eine Hintergrundbeschallung für gepflegte Unterhaltung sucht, der bekommt ein gut aufeinander abgestimmtes System. Die Leistung der Mitten-Wiedergabe ist die größte Stärke des Yamaha-Systems.

PCPlayer Wertung

Anleitung/Umfang	70	
Bedienung	70	
Leistung	78	
Ca.-Preis:	200 Mark	

Gesamtwertung: 77

WICHTIGE BEGRIFFE UNSERES VERGLEICHSTESTS

USB-LAUTSPRECHER

Die Modelle von Microsoft und Philips können bereits über das beiliegende USB-Schnittstellen-Kabel mit dem Computer verbunden werden. Dabei übernimmt das System unter Windows 98, beziehungsweise Windows 95 mit USB-Support, die Kontrolle der Lautsprecher. Das bedeutet, daß Sie mit der beigepackten Software die Boxen direkt über das Betriebssystem ansteuern. Weiterhin steigt die Klangqualität durch die Verwendung von digitalen statt analogen Tonsignalen. Möchten Sie auch CD-Musik über USB-Lautsprecher anhören, ist jedoch ein CD-ROM- oder DVD-Laufwerk mit digitalem Ausgang nötig.

DOLBY AC-3

Ein Dolby-AC-3-Decoder befindet sich bei Creatives Desktop Theater 5.1 im Lieferumfang. Diese Technologie bietet im Unterschied zum vorangegangenen Dolby Surround eine Trennung des Tons in digitale Signale. Dolby Surround ermöglicht es, die analogen Audiosignale auf vier Lautsprecher zu verteilen. Ein Zwischenschritt war seinerzeit Dolby Pro Logic, welches zu den bereits vier Boxen einen Center-Lautsprecher hinzufügte, was zusammen fünf Komponenten ergab. Neuester Stand der Technik ist Dolby-AC3 oder Dolby Digital, welches einen sechsten Baustein, den Subwoofer, bringt. Außerdem kann durch die digitale Funktionsweise nun das Tonsignal direkt einem Lautsprecher zugewiesen werden – diese Eigenschaft bietet Dolby Surround nicht, da sich dort die Tonsignale teilweise überlappen.

ENVIRONMENTAL AUDIO

Sowohl das Four Points Surround System als auch das Desktop Theatre zeigen erst mit einer eingebauten Soundblaster-Live-Karte, was in ihnen steckt. Dabei spielt die Evironmental-Audio-Technik des Soundkarten-Effektprozessors eine entscheidende Rolle.
Mit vier aufgestellten Satellitenlautsprechern wird dadurch die korrekte räumliche Lage inklusive Klangeffekten wiedergeben.

RISTS TEST-FAZIT

Lautsprechersysteme sind so zahlreich wie Vakuumpartikel im All – wer versucht, mit kühlem Verstand ein Boxenset zu erwerben, dem geht spätestens nach dem dritten besuchten Fachgeschäft der Überblick verloren. Wie gut, daß wir verglichen haben, denn der absolute Spitzenreiter, welcher demnächst meinen privaten Schreibtisch in eine Kampfarena mit eigenem Orchestergraben verwandeln wird, nennt sich Desktop Theater 5.1 und kommt aus dem Hause Creative. Außerdem ist das System bestens für die Zukunft gerüstet, bietet es doch einen Dolby-AC-3-Decoder an, welcher in Verbindung mit einem DVD-Laufwerk und zugehöriger Decoderkarte plus SPDIF-Ausgang nahezu perfekte Heimkino-Atmosphäre vermittelt. Vorbildlich ist auch die Unterbringung sämtlicher Regler an einem Gerät, dem Decoder – und das alles zum sagenhaften Preis von 480 Mark. Auf Platz Nummer zwei befindet sich das System von Labtec, mit dessen Subwoofer sich Mietverträge nun noch schneller kündigen lassen. Unser Preistip-Orden geht an Creative und das PC-Works Four Point Surround System, den kleinen Bruder unseres Testsiegers. Eine absolute Gurke tauchte im Hörtest nirgends auf – selbst das preiswerte SV860-System von Interact schlug sich ganz tapfer.

Hersteller	Typ	Preis	Leistung	Subwoofer	Balance-Regler	Kopfhörerausgang	Audio-Eingänge	Abmessungen (B x H x T)	Preis/Leistung	Anleitung/Umfang (10%)	Bedienung (10%)	Leistung-Hörtest (80%)	Wertung	
Creative/ Cambridge Soundworks	Desktop Theater 5.1	480 Mark	4 x 6,5 Watt, Center 19 Watt, SW 19 Watt	Ja	Ja	Nein	2	76 x 76 x 76 mm/ 89 x 89 x 89 Center/ 234 x 162 x 152 SW	85	85	95	92	91	PC Player Testsieger
Labtec	APX-4620	350 Mark	2 x 7,5 Watt, SW 44 Watt	Ja	Nein	Ja	1	10 x 25 x 15 cm/ 27,2 x 37 x 27,2 cm SW	80	70	80	89	86	
Creative/ Cambridge Soundworks	PC Works Four Point Surround	200 Mark	2 x 3,5 Watt, SW 10 Watt	Ja	Nein	Nein	1	76 x 76 x 76 mm/ 234 x 162 x 152 mm SW	80	85	75	86	84	PC Player Preis-Tip
Microsoft	Digital Sound System 80	500 Mark	2 x 16 Watt, SW 32 Watt	Ja	Nein	Nein	1	120 x 175 x 120 mm/ 185 x 225 x 325 mm SW	70	90	70	84	83	
Quadral	SAM 46 + SAM SUB 100	750 Mark	2 x 20 Watt, SW 40 Watt	Ja	Ja	Ja	1	224 x 115 x 112 mm/ 390 x 182 x 255 mm SW	60	70	80	84	82	
Philips	DSS 370	400 Mark	2 x 15 Watt, SW 30 Watt	Ja	Nein	Ja	1	275 x 140 x 187 mm/ 241 x 235 x 244 mm SW	70	50	75	82	79	
Yamaha	YST-MS25	200 Mark	2 x 5 Watt, SW 15 Watt	Ja	Nein	Ja	2	80 x 70 x 120 mm/ 148 x 283 x 210 mm SW	80	70	70	78	77	
Bose	Media Mate Computer Speakers	600 Mark	keine Angabe	Nein	Nein	Ja	2	18,8 x 8,2 x 21,3 cm	50	70	70	76	74	
Interact	SV 860 SL	140 Mark	2 x 9 Watt, SW 24 Watt	Ja	Nein	Nein	1	120 x 87 x 107 mm/ 130 x 230 x 230 mm SW	80	80	60	71	70	

Hardware-Tests

Joysticks





Top Gun Platinum

- Joystick
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 90 Mark

Vor allem an Flugsimulanten wendet sich die Joystick-Palette von Thrustmaster. Das schon länger auf dem Markt befindliche Modell »Top Gun« verfügt nun in der Platinum-Edition über ein großes, klobiges Schubrad an der linken Seite der Basis. Es besitzt eine Raste für die Nullstellung des Reglers und eine Position für die Nachbrenner-Position. Der Kunststoff fühlt sich aber billig an.
Der eigentliche Knüppel hat vier geschickt verteilte Knöpfe und einen Coolie-Hat, der etwas wackelig ausfällt und viel Spiel hat – altbekanntes und altbewährtes Design. Eine Abdeckung über dem Kugelgelenk des Hebels verhindert, das Staub in die Mechanik gerät. Sehr gut gefallen mir die Gummischalen an den Stickseiten, die zusammen mit der Handballenauflage für den richtigen Halt sorgen. Das Gerät an sich ruht auf vier Gummifüßen rutschsicher auf dem Tisch, wozu auch das breite Gehäuse beiträgt. Weniger überzeugen konnte die Verarbeitung, die nicht das bei Thrustmaster-Produkten sonst übliche Niveau erreicht, aber immer noch gut ist. (mash)

PC Player Fazit

Endlich gibt es einen Thrustmaster-Joystick mit eingebautem Schubregler; dieser geriet jedoch nicht sonderlich ergonomisch. Der eigentliche Knüppel wiederum entspricht vom Handling her dem vom Hersteller gewohnten, hohen Standard, der gute Eindruck leidet nur etwas unter der mittelmäßigen Verarbeitung.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 73



Terminator

- Joystick
- **Hersteller:** Arowana/PoSo
- **Circa-Preis:** 60 Mark

Auf der Haben-Seite verbucht dieser Joystick vier Knöpfe, einen Schubregler und einen Vier-Wege-Schalter. Der Kopf des Knüppels wurde wie der des X8-30 von Saitek geformt, womit allerdings die Gemeinsamkeiten ein Ende haben: Der Coolie-Hat ist sehr wabbelig, das Gasrädchen geriet zu schwergängig und tut daher durch seine Riffelung am Daumen weh. Die drei oberen Buttons wurden derart plaziert, daß der sehr hohe Vier-Wege-Schalter immer im Weg steht. Vier Saugnäpfe unter der Basis des dazu noch sehr leichten Geräts verursachen genau wie das mit 1,60 Meter Länge deutlich zu kurze Anschlußkabel allerlei Ärger. Für gewöhnlich sollte es wenigstens zwei Meter lang sein.
Der Kardinalfehler lauert allerdings an unvermuteter Stelle: Die Handballenauflage stützt nur den kleinen Finger; auf der rechten Seite, wo der Ballen ist, befindet sich nichts. So rutschen Sie ständig nach rechts hinten ab; besser wäre hier gar keine Auflage. Für einen derartigen Steuerknüppel auch noch 60 Mark zu verlangen, ist ein starkes Stück. (mash)

PC Player Fazit

Die vielleicht noch als ausreichend zu bezeichnende Verarbeitungsqualität wird durch die zu Unrecht so genannte Handballenauflage zur Nebensache.
Zu diesem Desaster kommen flankierende Probleme wie die schlecht angebrachten Knöpfe und der vergleichsweise hohe Preis hinzu: Hände weg.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





TrailBlazer Stealth

- Joystick
- **Hersteller:** Ultima Associates
- **Circa-Preis:** 150 Mark

Für Leute, die ungern Kabelgewirr auf ihrem Schreibtisch dulden, bietet Ultima Associates einen drahtlosen Steuerknüppel an. Er arbeitet mit Funkwellen, weswegen kein direkter Sichtkontakt mit dem Empfänger (der übrigens sowohl den Game- als auch einen COM-Port belegt) notwendig ist. Dieser hat eine kleine, aufstellbare Antenne, die überall hinpassen sollte. Außerdem können Sie den Joystick auch als Mausersatz benutzen, was allerdings eher ein Gimmick ist.
Der TrailBlazer bietet vier Knöpfe, einen Coolie-Hat und einen Schubregler. Auf Wunsch läßt sich der Vier-Wege-Schalter zum Gasgeben benutzen. Die Buttons bestehen leider aus einem Hartplastik, der sich unschön anfaßt, haben dafür aber einen exakten Druckpunkt. Trotz des sehr eckigen Designs liegt der Hebel ordentlich in der Hand, auch die Ballenauflage erfüllt ihren Zweck; erwarten Sie aber keine Wunder. Vier Gummifüße sorgen für einen guten Halt auf dem Tisch. Zum Funktionieren benötigt das Gerät zwei Mignon-Zellen. (mash)

PC Player Fazit

Von der Ergonomie und Ausstattung her gesehen, bietet der Trailblazer nicht viel; dafür funktioniert die Funkverbindung bei einigen Metern Abstand tadellos.
Falls Sie jedoch nicht zu den Menschen gehören, die beim Spielen immer auf und ab gehen müssen, ist das Gerät eigentlich überflüssig, denn der Empfänger benötigt sehr wohl einen Drahtanschluß.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:



Eingabegeräte





Frag Master

- Multifunktionsgerät
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 150 Mark

Ein neues Eingabegerät, das sich nicht so recht einordnen lassen will, kommt dieser Tage von der Firma Thrustmaster in die Geschäfte. Sie nehmen das Griffstück in beide Hände, können es nach vorn und hinten neigen, zu den Seiten drehen und in alle vier Richtungen verschieben. An der vorderen Seite des Gamepad-ähnlichen Bedienteils sitzen sechs gut erreichbare Knöpfe, auf der Rückseite sind es vier. Ein recht komfortables Programm ermöglicht das Programmieren des Geräts, für einige 3D-Shooter gibt es schon voreingestellte Belegungen. Der Griff liegt ergonomisch in der Hand, leider ist die Nullstellung nicht genau definiert, weswegen unbeabsichtigte Bewegungen kaum zu vermeiden sind.

Viel schwerer wiegt allerdings die Tatsache, daß wir kein Spiel gefunden haben, welches sich mit dem »Frag Master« besser spielt als mit dem jeweils zugehörigen Eingabegerät, also Maus, Joystick oder Gamepad. Ballereien wie »Unreal« oder »Jedi Knight« sind nur schlecht zu kontrollieren, gleiches gilt für Flugsimulationen und Rennspiele. (mash)

PC Player Fazit

Nette Grundidee, schlechte Ausführung: Selbst nach tagelanger Eingewöhnungszeit passieren immer noch ungewollte Bewegungen – bei 3D-Shootern ist das schnell die letzte. So bleibt auch dem Frag Master nur ein Platz in der riesigen Galerie von innovativen, aber leider nicht praxistauglichen Spielkontrollen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





X6-33M

- Gamepad
- **Hersteller:** Saitek
- **Circa-Preis:** 50 Mark

Dieses prosaisch benannte neue Gamepad aus dem Hause Saitek verfügt über acht Knöpfe, ein Steuerkreuz, einen Joystick und einen Schubregler. Zwei Schalter wurden unterhalb des Hauptkörpers angebracht und sind für die Zeigefinger gut zu erreichen. Die anderen sechs werden vom rechten Daumen bedient, dessen Reichweite dafür problemlos ausreicht. Der Vier-Wege-Schalter geriet wie bei vielen Konkurrenzprodukten etwas wabbelig, der Mini-Joystick mit seinem Zwei-Achsen-Gelenk ist brauchbar, ebenso der Schubregler.

Das Pad funktioniert in verschiedenen Modi: Sie können entweder alle acht Buttons benutzen und müssen auf den Gashebel verzichten oder benutzen ihn und haben dann aber nur noch sechs Schalter. Löblicherweise finden sich für alle Knöpfe Turboschalter, die in zwei Geschwindigkeiten regelbar sind. Die beiden Hörner auf der Unterseite für die Handballen könnten jedoch weiter nach außen gebogen sein, da sie so eine etwas unbequeme Haltung aufzwingen, in der die Hände zu weit nach innen gedrängt werden. (mash)

PC Player Fazit

Wenn das X6-33M besser in den Händen liegen würde, wäre es eine preisgünstige Alternative zu manch teurem Gamepadanderer Hersteller.

So ist es etwas gewöhnungsbedürftig, erfüllt jedoch eine Menge Funktionen und ist aufgrund des recht niedrigen Preises auf jeden Fall einen Blick wert.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





Force RS Racing System

- Force-Feedback-Lenkrad
- **Hersteller:** Act Labs
- **Circa-Preis:** 250 Mark

Langsam kommen auch preisgünstigere Force-Feedback-Lenkräder auf den Markt, für die man keine 400 Mark berappen muß. Ein Vertreter dieser Spezies ist das »Force RS Racing System«, welches komplett mit Pedalen erhältlich ist. Sie schließen das Gerät am COM-Port an - ein Hinweis auf die verwendete I-Force-Technologie.

Sieben Knöpfe und ein Steuerkreuz befinden sich am Lenkrad selbst, zwei miteinander gekoppelte digitale Wippen bieten zusätzliche Funktionen. Das sehr dicke, mit einem angenehmen Kunststoff bezogene Steuer liegt ausgezeichnet in der Hand, der Radkranz aus Plastik bietet mehr Grund zur Beanstandung. Mit zwei anziehbaren Klemmen läßt sich das Gerät vernünftig, wenn auch nicht optimal an der Unterlage befestigen. Die Pedalerie befindet sich auf einer rutschsicheren Bodenplatte, allerdings läßt das Tretgefühl zu wünschen übrig, da die Pedale fühlbar an den Führungen schaben. Der Packung liegt übrigens das zwar schon etwas betagte, aber immer noch erstklassige Spiel »F1 Racing Simulation« von UBI Soft bei. (mash)

PC Player Fazit

Das griffige Lenkrad und die stabile Basis lassen kleine Mankos wie den Plastik-Radkranz und die etwas wackeligen Pedale fast vergessen. Die Effekte sind ebenfalls ganz ordentlich, und so ist im unteren Preissegment das Act-Labs-Produkt das Gerät der Wahl.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





Keine Panik: Glossar der 3D-Fachbegriffe

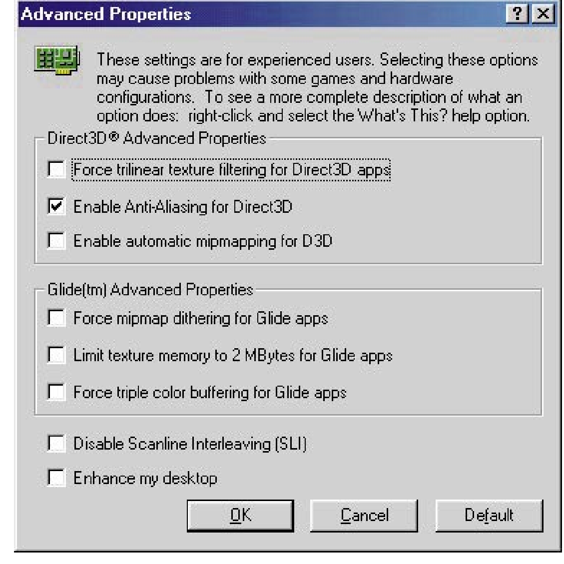
3D-Babylonisch

Alpha-Blending, bilineare Filterung, Z-Buffer: alles Begriffe, denen man bei 3D-Grafikkarten und entsprechenden Spielen unweigerlich begegnet. Hier finden Sie auch die Erklärungen dazu.

Wer sich eine 3D-Karte zulegt, kommt ohne die Kenntnis einiger kryptischer Fachbegriffe kaum noch aus. Es geht nicht einmal um die Kaufentscheidung – viele Features und Leistungen der Karten werden auf den Verpackungen kaum angerissen. Aber nach der Installation wird man vom Treiber mit etlichen Einstelloptionen konfrontiert, die auch ausgesprochenen PC-Profis oft nur ein verständnisloses Kratzen am Hinterkopf entlocken. Oder wissen Sie auf Anhieb, ob Sie Anti-Aliasing besser ein- oder ausschalten sollten, oder was es mit der VSYNC-Option auf sich hat? Und damit noch nicht genug. Kein aktuelles 3D-Spiel ohne weitere Einstellungen für die 3D-Karte. Sollte man bei Ubis »Formula One Racing 2« mit SHIFT-M das Mip-Mapping nun besser ein- oder ausschalten? Und was will die Option »Bilinearer Texturenfilter« in einem 3D-Shooter dem Spieler sagen?

In diesem Glossar finden Sie alphabetisch aufgelistet alle wichtigen Fachbegriffe rund um 3D-Beschleuniger. So können Sie Ihre Karte effizient einstellen – und einfach mitreden können.

(Stefan Wischner/tk)



Spätestens, wenn man zu den Einstell-Optionen der 3D-Karte kommt (hier eine Voodoo2-Karte), sind Kenntnisse einiger Fachbegriffe gefragt.

16-Bit-Farbtiefe: Anzahl der Bits, mit denen die Farbe eines einzelnen Pixels zu beschreiben ist. Je höher die Bit-Zahl, desto mehr unterschiedliche Farben sind gleichzeitig darstellbar. 3D-Grafikkarten sind durchweg in der Lage, mindestens 16-Bit-Farbtiefe zu unterstützen. Eine Farbe setzt sich aus den Anteilen Rot, Grün und Blau zusammen. Bei 16-Bit-Farbtiefe stehen je fünf Bits (25 = 32 verschiedene Werte) für Rot und Blau und sechs Bits (26 = 64 Werte) für Grün zur Verfügung. Daraus ergeben sich 216 = 65536 mögliche Farbwerte. Auf den ersten Blick mag das viel erscheinen. Aber: Stellen Sie sich einen kontinuierlichen roten vertikalen Farbverlauf vor, der bei 800 mal 600 Pixeln Auflösung den ganzen Schirm bedecken soll. Bei nur 32 verschiedenen Rottönen entstünden Farbstreifen von 19 Pixeln Breite.

24-Bit-Farbtiefe: Leistungsfähigere 3D-Grafikkarten beherrschen auch 24-Bit-Farbtiefe (2D-Grafikkarten übrigens schon lange). Da hierbei für die Anteile an Rot, Grün und Blau jeweils acht Bits (256 mögliche Werte) zur Verfügung stehen, sind insgesamt etwa 16,7 Millionen unterschiedliche Farbtöne verwendbar. Im obengenannten Beispiel (roter Farbverlauf) wäre jeder unterschiedliche Rotstreifen nur zwei bis drei Pixel breit, was das Auge kaum noch wahrnimmt.

32-Bit-Farbtiefe: Interessanterweise stellen Grafikkarten, die für die Farbbeschreibung eines Punktes 32 Bits zur Verfügung haben (je zehn Bits für Rot und Blau, zwölf Bits für Grün), nicht mehr Farben dar als 24-Bit-Karten. Die zusätzlichen Bits können dafür andere Informationen (Transparenz, siehe »Alpha-Blending«) enthalten. Die 32-Bit-Struktur wurde vermutlich nur ins Leben gerufen, weil Grafikchips mit 64- oder 128-Bit-Architektur mit 32-Bit-Blöcken effizienter umgehen können.

Alpha-Blending: Eine Technik, um völlig oder teilweise transparente Objekte (Glas, Wasser ...) darzustellen. Jedem Pixel wird außer seinem Farbwert (RGB-Anteile) noch ein 8-Bit-Wert für die Transparenz zugewiesen (von 0 = undurchsichtig bis

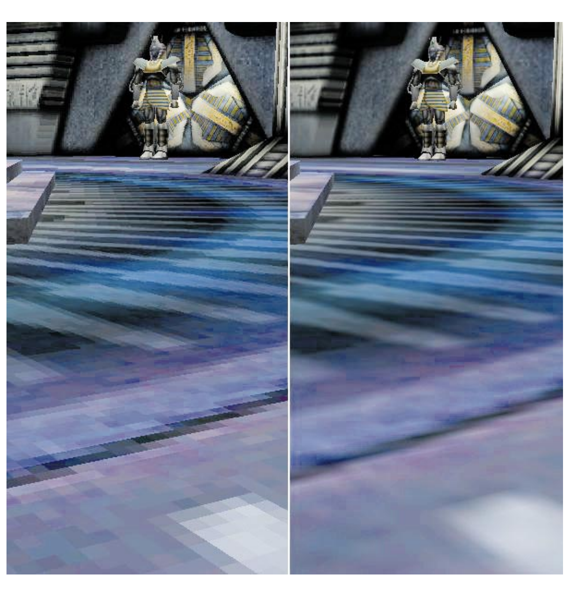
Beim Alpha-Blending werden bestimmte Pixel als Transparent definiert und lassen den Hintergrund durchscheinen, wodurch man Wasser, Glas oder auch Feuer nachbilden kann.

255 = völlig transparent). Als Speicherbereich für diese Information dienen bei -> 32-Bit-Farbtiefe die ungenutzten acht Bits, andernfalls ein eigens abgezweigter Alpha-Buffer. Der Alpha-Wert wird in eine Formel eingesetzt, mit der Vorder- und Hintergrundfarbe an einer bestimmten Position gemischt werden.

Anti-Aliasing: Um den »Treppcheneffekt« bei diagonalen Linien zu vermindern, dient dieses Verfahren. Dabei werden neben die jeweilige Linie Pixel in einer Farbe zwischen der Linienfarbe und der benachbarten (Hintergrund-) Farbe gelegt. Die wenigsten 3D-Grafikkarten beherrschen dieses Verfahren, so daß es in der Regel per Software realisiert wird. Das kostet teils enorme Rechenzeit und kann die Leistung um bis zu 40 Prozent reduzieren. Entsprechend existiert bei vielen Treibern (und auch etwa beim PC Player Benchmark) eine Option, das Anti-Aliasing abzuschalten.

Benchmarking: Das Ermitteln der Leistung, zumeist im Sinne von Geschwindigkeit, einer PC-Komponente. Besonders beliebtes Benchmark-Objekt sind neben CPUs vor allem Grafikkarten. Als Meß-Software dienen entweder speziell entwickelte Benchmark-Programme (3D-Mark 99, Final Reality) oder in viele Spiele eingebaute Frame-Counter. Letztere ermitteln bei einer festgelegten Spielszene (meist ein selbstablaufendes Demo) die Frame-Rate, also die Anzahl der Bilder pro Sekunde (-> fps). Die Crux bei 3D-Benchmarks: Es gibt drei unterschiedliche, das Gesamtergebnis beeinflussende Größen, nämlich nackte Arithmetikleistung, Füllrate und Bandbreite des Gesamtsystems. Die Arithmetikleistung ist gefordert, wenn sehr viele Polygone (3D-Objekte) zu zeichnen sind; hier ermittelt ein Benchmark eher die Leistung der CPU, die für diese Aufgabe zuständig ist. Die Bandbreite des Systems ist gefragt, wenn entweder sehr viele oder sehr große Texturen zum Einsatz kommen. Hier sind vor allem CPU / Chipsatz / Motherboard / Bussystem (AGP / PCI) angesprochen. Erst wenn die Anzahl der Polygone (genaugenommen deren Eckpunkte) und die Anzahl / Größe der Texturen auf einem nicht exzessiven Maß bleiben, wird die Füllrate, also das Tempo, mit dem die 3D-Karte Texturen auf Polygone legen kann, und damit die Leistung der Karte gemessen.

Bilineares Filtern: Eine Art -> Anti-Aliasing für Texturen anstatt für einzelne Linien. Vor allem dann, wenn eine recht kleine Grundtextur auf ein großes Polygon gelegt wird, entsteht ein unschöner »Legostein-Effekt«. Beim bilinearen Filtern werden die vier benachbarten Texturelemente (Texels) zur Berechnung eines neuen Farbwerts für jeweils ein Texel-Pär-



Das bilineare Filtern von Texturen ersetzt die groben Pixelblöcke durch etwas verwaschen wirkende Zwischenfarben.

chen herangezogen. Die beiden sich daraus ergebenden Farbwerte werden wiederum aneinander angeglichen. Daher auch der Begriff »bilinear«. Dabei kann die Textur insgesamt etwas verwaschen aussehen, was aber meistens immer noch besser wirkt als große Pixelblöcke. Manche Karten beherrschen zudem »Trilineares Filtern«, dabei kommt einfach ein weiterer Durchlauf hinzu.

Double-Buffering: Während ein Bild (Frame) gerade auf dem Monitor gezeichnet wird, berechnet die 3D-Karte bereits das nächste in einem zweiten Grafikspeicher (Frame-Buffer). Das kostet natürlich doppelt soviel Grafikspeicher (etwa 1,2 MByte für 640 mal 480 Pixel bei 16-Bit-Farbtiefe), erzeugt aber eine besonders flüssige Animation. Analog dazu arbeiten Karten beim Triple-Buffering mit zwei im voraus berechneten Frames.

Environment Mapping: Eine spezielle Form des -> Multi-Texturing. Reflektierende Oberflächen wie Chrom oder Glas müssen Spiegelbilder der unmittelbaren Umgebung (englisch: Environment) zeigen. Die Textur des Oberflächenmaterials wird beim Environment Mapping mit einer entsprechend den Lichtverhältnissen und der Geometrie des Objekts (Winkel, Krümmungen der Oberfläche) veränderten Textur der Umgebung gemischt.

Fog(ging): »Fog« ist englisch und bedeutet »Nebel«. Genau das bewirkt dieser Effekt, der zum Beispiel bei Flugsimulationen (Wolkendurchflug) oder bei Autorennspielen (Regen) zum Einsatz kommt. Im Prinzip legt die 3D-Karte einfach einen »Grauschleier« über das ganze Szenario (lineares Fogging), der sich eventuell noch in der Dichte abhängig von der Entfernung ändert (exponentielles Fogging, nahe Objekte besser sichtbar als entfernte)

fps: Das Thema Nummer eins bei 3D-Grafikkarten. Fps bedeutet »Frames per Second«, also »Bilder pro Sekunde«. Es ist die verwendete Maßeinheit, wenn mit speziellen -> Benchmark-Programmen die Leistung einer 3D-Karte oder eines Gesamtsystems ermittelt wird.

Goraud Shading: Im Gegensatz zum »Flat Shading«, bei dem ein Polygon (eine Fläche) überall die gleiche Helligkeit aufweist, wird beim Goraud Shading für jeden Eckpunkt eine individu-



Beim Goraud Shading (rechts) werden im Gegensatz zum Flat Shading (links) Helligkeitswerte aller Polygoneckpunkte berechnet und in einen sanfter wirkenden Verlauf umgesetzt. Gut zu erkennen am Gesicht der Figur.

elle Helligkeit – abhängig von der Beleuchtung – berechnet. Entsprechend wird der jeweiligen Textur ein Helligkeitsverlauf unterlegt. Das Ergebnis sind wesentlich runder wirkende Kanten und eine insgesamt plastischere und »weichere« Oberfläche (siehe Bild oben).

Lens Flare: Trifft ein Lichtstrahl in einem bestimmten Winkel auf eine optische Linse, entsteht ein kreis- oder sternförmiger Blendeffekt, gut zu beobachten, wenn Sie mit einer Sonnenbrille in die Sonne schauen oder mit Gegenlicht fotografieren.



Der Lens-Flare-Effekt bildet die Lichtbrechungen an einer Kameralinse oder wie hier an einem gewölbten Helmvisier nach.

Genau diesen Effekt bildet eine Grafikkarte nach. Beispiele dafür bieten etwa »Unreal«, wenn der Spieler direkt in eine Lichtquelle schaut, oder Ubi Softs »Formula One Racing« beim Fahren in Richtung Sonne.

Mip-Mapping: Eines der größten Probleme von Bitmap-Grafiken – und nichts anderes sind Texturen ja – ist, daß man sie nicht ohne teils dramatischen Qualitätsverlust vergrößern und verkleinern kann. Eine Höhlenwand mag in einem 3D-Shooter á la »Unreal« aus einer bestimmten Entfernung noch sehr gut aussehen; bewegt sich der Spieler jedoch dichter heran, werden die einzelnen Pixel Bauklotz-groß (siehe ältere 3D-Programme wie »Ultima Underworld«). Die Lösung: Es werden verschiedene Texturen für verschiedene Entfernungen verwendet. Das Ganze wird komplett von der 3D-Karte erledigt und heißt Mip-Mapping (MIP = »Multum In Parvo«, lateinisch für »Das Ganze im Kleinen«).

Ein positiver Nebeneffekt: Bei großen Entfernungen braucht es nur sehr grob aufgelöste Texturen, was viel Rechenzeit spart.

Multi-Texturing: Die Hohe Schule bei 3D-Karten ist das Belegen eines Polygons mit mehreren miteinander gemischten Texturen. Beipiel: Die Bitmap-Grafik einer Ziegelmauer in Verbindung mit dem Bild eines kreisförmigen weißen Farbverlaufs, der innen am »hellsten« ist, ergibt eine punktförmig beleuchtete Ziegelwand. Beim Single-pass-Multitexturing (bei entsprechend befähigten 3D-Karten) erfolgen das Mischen der Texturen und die Projektion auf die Fläche in nur einem Durchlauf, was natürlich einen hohen Performance-Gewinn bedeutet.



Die hohe Kunst des Texturing: Zu den mit einfachen Texturen belegten Polygonen (links) kommen Spiegelungen der Umgebung (Environment Mapping, Mitte), wieder gemischt (Multi-Texturing) mit der Originaloberfläche (rechts).

Perspective Correction: Die berechnete perspektivisch korrekte Verzerrung von Texturen, die in die Tiefe gehen. Schaut man an einer Wand entlang, entsteht eine Trapezform. Anstatt nun einfach eine Bitmap-Grafik in diese Form zu quetschen, wird bei der Perspective Correction alle X Pixel der Textur überprüft, ob der jeweilige Farbpunkt geometrisch an der richtigen Stelle auf einem gedachten Tiefen- (Z-) Vektor liegt und gegebenenfalls eine Korrektur vorgenommen. Nur so laufen beispielsweise die horizontalen Fugen einer Ziegelmauer linear auf den Fluchtpunkt zu, anstatt treppenförmige Sprünge zu unternehmen.

Texturing: Das Texturing ist der Hauptlebenszweck einer 3D-Grafikkarte. Die Ecken und Kanten eines geometrischen Objektes im Raum werden noch von der CPU berechnet. Die einzelnen Flächen, die bei diesem Drahtgittermodell entstehen, belegt die 3D-Karte dann mit Bitmap-Grafiken, den Texturen. Erst so erhalten Sie eine realistische Darstellung von Materialien und Oberflächenstrukturen. Die einzelnen Bitmap-Grafiken werden je nach auszufüllendem Polygon gedehnt, gestaucht, gedreht oder vervielfältigt (Kacheleffekt). Den ganzen Vorgang nennt man Texturing..

VSYNC: Nach dem Aufbau eines kompletten Bildes wandert der Elektronenstrahl in der Bildröhre des Monitors in die erste Zeile zurück. In dieser Zeit sollte die Grafikkarte nicht versuchen, ein neues Bild aufzubauen. Die Synchronisation dieser Abläufe erfolgt über das VSYNC-Signal.

Manche Grafikkarten-Treiber erlauben das Abschalten dieser Synchronisation. Grund: Bei einer Bildwiederholfrequenz von 70 Hz ist mit VSYNC logischerweise nur eine -> fps-Rate von 70 Bildern pro Sekunde möglich. Für das -> Benchmarking schaltet man den VSYNC ab, falls die Karte von sich aus eine höhere Leistung bringen sollte. Im Praxisbetrieb sollte man das nicht tun, da ein starkes Flimmern die Folge sein kann. Zudem kann das Auge eine fps-Rate von 70 nicht mehr von beispielsweise 80 fps unterscheiden.

Z-Buffer: Ein (vom gesamten Grafikspeicher abgezweigter) Speicherbereich, in dem nicht sichtbare, weil durch Objekte/Polygone im Vordergrund verdeckte Objekte gehalten werden. Vereinfacht gesagt, wird eine gesamte Szene gezeichnet: Die sichtbaren Elemente landen im Frame-Buffer und werden angezeigt, die verdeckten Objekte sitzen im Z-Buffer.



Immer wieder Direct3D

Ich habe Probleme mit 3D-Grafikkarten und DirectX. Ich besitze einen Computer mit einem Pentium/166MMX und 32 MByte RAM sowie einer älteren Matrox-»Millennium«-Grafikkarte. Das Diagnoseprogramm von DirectX zeigt keinerlei Treiberprobleme an, die Version des von mir benutzten Treibers ist zertifiziert. Sämtliche Spiele sind jedoch nicht in der Lage, auf die Hardware-Beschleunigung mittels Direct3D zuzugreifen. Die Spiele laufen allerdings ausnahmslos im Software-Modus, natürlich in entsprechend geringerer Geschwindigkeit. Woran liegt das?

(Oliver Bartosch)

Daß die Spiele die Zusammenarbeit mit der Grafikkarte verweigern, hat einen ganz einfachen Grund: Die »Millennium« konnte noch keine Texturen darstellen. Da das aber bei allen 3D-Spielen heute der Fall sein muß, wollen die Spiele eben nicht. Das Problem bekommen Sie nur mit einer neuen Grafikkarte in den Griff.



Tolle 3D-Karte, leider noch ohne Texturen: die »Millennium« von Matrox. Wenn Sie ebenfalls eine alte Grafikkarte besitzen, aber auf 3D nicht verzichten wollen, sollten Sie eine Voodoo-Karte dazukaufen.

Da die Millennium ansonsten ein prima Board ist, würden wir sie nicht unbedingt austauschen wollen. Holen Sie sich lieber eine Voodoo1-Grafikkarte dazu. Die gibt es jetzt schon sehr preiswert.

Kaputt

Ich habe mir die Beschleunigerkarte »Maxi Gamer 3Dfx« gekauft. Die ersten Monate lief sie auch ohne Probleme, aber seit zwei Wochen flackert das Bild bei jedem Spiel mit 3D-Unterstützung, und nach ein paar Sekunden schaltet sich der Monitor ab. Ist hier lediglich ein Kabel defekt, oder wäre der Kauf einer neuen 3D-Karte notwendig?

(Uwe Frömmel)

In diesem Fall scheint die Karte defekt zu sein. Wenn Sie Ihre Kaufquittung noch besitzen und die Karte innerhalb der letzten sechs Monate erstanden haben, müßte das eigentlich ein Garantiefall sein. Die sechs Monate gibt es nämlich immer. Am besten im Karton zurück zum Händler damit. Wenn das nicht der Fall ist, können Sie sich immer noch eine neue Karte kaufen.

Grundsätzlich sollten Sie Verpackungen und Kaufquittungen aus genau diesem Grund immer aufheben. Sonst können Sie die Karte nicht zurückschicken und auch nicht beweisen, daß die Karte bei einem bestimmten Händler gekauft wurde.

Neu und doch nicht schnell

Vor kurzem habe ich mir ein neues System mit einer Voodoo2-Grafikkarte von Creative Labs geleistet. Mit der Karte habe ich aber Geschwindigkeitsprobleme. Ich komme nicht einmal ansatzweise auf die von Euch in Ausgabe 5/98 ermittelten Benchmarkwerte, obwohl Ihr ein viel langsameres Pentium-System benutzt habt. Woran liegt das?

(Alexander Weiß)

Die Geschwindigkeitseinbuße kann viele Ursachen haben: Falsch eingestellte Taktfrequenz für den Prozessor, nicht optimal konfiguriertes BIOS, langsames Motherboard. Leider beeinflussen viele Faktoren die Power eines Computers, so daß es praktisch immer zu anderen Werten als den von uns abgedruckten kommt. Wir ermitteln mit den Benchmarks die Geschwindigkeiten verschiedener Grafikkarten auf ein und demselben System. Nur so können wir gleiche Bedingungen schaffen und die Karten vergleichen.

95 MHz gehen doch

In Ausgabe 1/99 des Technik Treffs schriebt Ihr, daß der AMD K6-2 mit 333 MHz nicht mit 100 MHz Systemtakt läuft. Ich besitze jedoch genau diesen Prozessor und kann das Motherboard mittels Jumper auf 95 MHz stellen. Mit dem Multiplikator von 3,5 komme ich dann auf die geforderten 333 MHz.

(Benjamin Weyers)

Ich beziehe mich auf den Technik Treff der PC Player 1/99: AMD K6-2 mit 333 MHz. Mein Board (Gigabyte GA-5SG100) bietet für diesen Prozessor eine Taktfrequenz von 95 MHz an. Der Prozessor würde also laufen. Da ich auch eine Taktfrequenz von 100 MHz und einen Multiplikator von 5,5 einstellen kann, würde das Board theoretisch auch mit 550 MHz laufen. Macht das Board das mit? ***(T. Burger)***

Erst einmal vielen Dank für diese Hinweise. Das Motherboard war uns nicht bekannt. Davon abgesehen läuft der Chip zur Not auch mit 66 MHz und einem Multiplikator von 5.

Zu den 550 MHz: Das Board macht das auf jeden Fall mit, denn diese Taktfrequenz wütet ausschließlich im Mikroprozessor. Die eigentliche Frage ist daher, ob der Chip das aushält. Bisher gibt es (noch) keine Pentium-, AMD-, Cyrix- oder andere Chips, die mit dieser Taktfrequenz arbeiten. Wenn die Chipentwicklung aber so wie bisher weitergeht, wird man wohl in diesem Jahr die ersten Prozessoren mit solchen Taktzahlen bekommen.

Schwarze-Arbeit

Ich suche schon seit einigen Monaten vergeblich nach schwarzen CD-Rohlingen. Könnt Ihr mir sagen, wo ich die bekomme? ***(Klaus Zinsmeister)***

Na, na! Will da etwa jemand PlayStation-CDs kopieren? Soviel dazu: Die CDs der

PlayStation haben auf der Rückseite einfach eine dunkle violette Farbe aufgetragen. Die müßte da nicht drauf sein, und die CD würde trotzdem laufen. Der Kopierschutz der Spiele ist trickreicher.

Wir brauchen wohl nicht extra darauf hinzuweisen, daß das Kopieren von Spielen illegal ist. Davon abgesehen, macht man sich dadurch eigentlich auch sein Hobby kaputt. Denn wenn die Spiele-Entwickler kein Geld für ihre Arbeit bekommen (weil die Spiele kopiert werden und nicht über die Ladentheke wandern), entwickeln sie eben auch keine Spiele mehr.

Sensible Brenner

Ich habe eine Frage meinen TEAC-CD-R55S-Brenner betreffend. Aus vielerlei Munde habe ich zu hören bekommen, daß es nicht gut sei, einen CD-Brenner auch dauerhaft als CD-ROM-Laufwerk zu benutzen, das heißt mit ihm viel zu lesen. Stimmt das?

(Uwe Lazer)

Ja, das stimmt genau. Setzen Sie Ihren CD-Brenner möglichst nicht als CD-ROM-Laufwerk ein. Der Grund liegt unter anderem bei der wesentlich genaueren Mechanik eines Brenners gegenüber einem CD-ROM-Laufwerk. Die ist deshalb präziser, damit beim Brennvorgang möglichst nichts schiefgeht. Wenn ein CD-ROM-Laufwerk mal etwas nicht richtig liest, wird einfach nochmals gelesen. Bei einem Brennvorgang ist dagegen gleich ein Rohling futsch. Während eines Brennvorgangs bewegt sich der Laser außerdem kontinuierlich von innen zum Rand der CD.

Bei Lesevorgängen muß der Kopf dagegen ständig hin- und herfahren, was die Mechanik stärker belastet. Nun verschleißt jedes Gerät im Laufe der Benutzung. Das ist bei Fernsehgeräten und Waschmaschinen genauso wie bei Computerbauteilen wie Festplatten und CD-Laufwerken. Je öfter man den Brenner benutzt, desto eher geht er halt kaputt. Da ein Brenner nun wesentlich teurer als ein normales CD-ROM-Laufwerk ist, gibt es eigentlich keinen Grund, ihn für diese einfachen Aufgaben zu mißbrauchen. Das bedeutet nun nicht, daß Sie mit Ihrem Brenner niemals eine CD lesen dürfen. Nur der Dauerbetrieb ist eben nicht empfehlenswert.

Welche Karte denn nun?

Ich habe da mal eine Frage an Euch, die Ihr mir hoffentlich beantworten könnt, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, »was denn so im Laden herumliegt«. Nach Eurem (sehr gelungenen) Spieletest zu »Grand Prix Legends« (11/98) habe ich mir das Spiel zugelegt. Nun fehlt noch ein aufgerüsteter Rechner und eine 3D-Karte. Welche Grafikkarte beziehungsweise welche Grafikkartenkombination ist die richtige Wahl? Im Spieleladen sagte man: Das Spiel ist optimiert für 3Dfx, dann muß man auch eine 3Dfx-Karte (Monster 2) haben, sonst geht da nix. Der Riva-Chipsatz hat sich ja auch nicht durchgesetzt. Im Hardwareladen sagte man dagegen: Die ELSA Erazor 2 ist die richtige Wahl, die Monster ist doch nur noch eine Übergangslösung für Leute, die noch keine integrierte 2D/3D-Karte haben. Wem darf man da glauben? ***(Bernd Bezet)***

Nach wie vor plädieren wir heute noch für die Voodoo-Lösung, und zwar schlichtweg aus dem Grund, da mit diesen Karten bisher die wenigsten Probleme auftraten. Außerdem haben sich die Spiele-Entwickler in den letzten Jahren gerade an die Programmier-Schnittstelle für Voodoo gewöhnt (Glide), so daß wohl auch die nächste Zeit weiterhin Spiele speziell für 3Dfx herauskommen. Und: Sollte dem irgendwann einmal nicht mehr so sein, stellt das auch kein Problem dar. Voodoo ist nämlich auch kompatibel zu Direct3D. Mit Voodoo hat man also die meisten Spiele-Schnittstellen abgedeckt und bleibt so schnell nicht im Regen stehen.



Wer heute nach einer 3D-Grafikkarte sucht, ist mit Voodoo weiterhin bestens bedient.

K6-2 auf altem Board

Laut Anleitung meines Motherboards (Gigabyte GA-586HX) werden 2,2 Volt unterstützt. Also habe ich vor, mir einen K6-2/366 zu kaufen. In einem FAQ auf der Gigabyte-Seite steht, daß das Board nach einem BIOS-Update einen 300er K6-2 schluckt. Würde also theoretisch auch ein 366er K6-2 laufen (66 MHz mal 5,5facher Takt)?

(Benjamin Hosemann)

Nun kennen wir das Board nicht. Da aber ein 300er auf dem Board läuft, dürfte auch ein 366er keine Zicken machen. Allerdings könnte die BIOS-Meldung beim Einschalten des Computers eine falsche CPU anzeigen. Voraussetzung für den Einsatz des Chips ist aber, daß Sie auch den 5,5fachen Systemtakt mit dem Board einstellen können.

Noch einmal K6-2

Ich besitze ein Asus Mainboard »SP97-XV ATX«, und will mir genau wie der Herr in Eurem Bericht einen neueren Prozessor zulegen. Momentan ist das ein AMD-K6/200. Kann ich mit diesem Mainboard auf einen 333er oder auch auf einen höheren Prozessor aufrüsten?

(Henoch Papini)

Genau auf diesem Board läuft bei uns ein 333er von AMD völlig klaglos (66 MHz Bustakt bei Multiplikator 5). Auch ein 366er läßt sich noch einsetzen (Multipli-

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

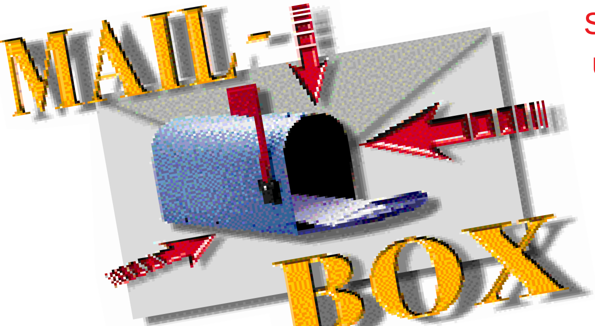
Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing.
E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Witz gesucht

Bisher habe ich mich über jeden Cartoon in Eurem Heft köstlich amüsiert. So schlug ich auch die Ausgabe 12/98 noch vor dem Briefkasten auf, genauer, den Dilbert auf Seite 261. Wie vom Donner gerührt fragte ich mich jedoch: »Was zum Henker soll das bedeuten???« Ich verstehe den Witz einfach nicht! Sowas ist mir in meiner gesamten PC-Player-Leserlaufbahn noch nie passiert. Na ja, eigentlich war ich immer noch ziemlich gelassen, weil ich mir sicher war, daß ich den Comic beim zweiten Lesen verstehen würde. Aber auch diese Hoffnung löste sich in Luft auf. Ich wollte nun endlich wissen: Lag das an mir? Nach Kontaktaufnahme mit diversen anderen Lesern kam ich zu dem Schluß, daß Scott Adams anscheinend Murks gebaut hat. Keiner meiner Freunde verstand diesen Comic. Könnt Ihr nicht nächstes Mal einen Lösungsbogen nebst Interpretationshilfen beilegen? Dafür wären ich und meine Freunde Euch sehr zu Dank verpflichtet.

(Christian Besendörfer)

Der redaktionelle Humorbeauftragte meint: Nicht jeder Dilbert wird zwangsweise von jedem als komisch empfunden – wir prämieren ab sofort die besten Interpretationen eines vermeintlich juxlosen Cartoons. Teilweise gehen manche Gags bei der Übersetzung etwas flöten – schauen Sie sich mal die Originale auf www.dilbert.com an.

Wer ist sie?

Was mußten meine entzückten Augen denn da in der Ausgabe 1/99 erblicken? Gleich auf Seite 3 sitzt mitten in Eurem schicken Gruppenfoto eine auffällig gekleidete junge Dame. Jetzt fragt sich natürlich Eure gesamte Fangemeinde, wer sich hinter diesem Wesen verbirgt. Ist es vielleicht eine neue Redakteurin? Aber dann würde Kollege Hoffmann ja nicht auf Seite 94 verzweifelt nach einer solchen dürsten. Ist es vielleicht eine Dame, die nur zur optischen Abrundung des Gruppenfotos käuflich erworben wurde? Aber auch das ist äußerst unwahrscheinlich, denn die Redaktion ist auch so schon ein Gedicht fürs Auge. Auch die Möglichkeit, daß es sich um einen Geist handelt, der sich von Euch unbemerkt aufs Foto gemogelt hat, fällt raus, da in diesem Fall der Hund auf der Couch nicht diesen überaus erregten Ausdruck im Gesicht hätte. Es muß also ein Cyborg, ein künstliches Wesen sein, das die Menschen von niederen Tätigkeiten entlasten soll. Die Technologie dafür wird in dieser Perfektion aber erst in 30 Jahren verfügbar sein. Ich denke, Ihr seid uns eine Erklärung schuldig.

(Jan Schneider)

Tja, da hat wohl jemand nicht richtig aufgepaßt. Die Femme fatale ist Steffi Kußeler, unsere wackere Redaktionsassistentin, die bereits diverse Male das Heft verschönerte (in angesprochener Ausgabe auch das Finale). Solch einen guten Cyborg würde wohl selbst die Tyrell Corporation nicht zustandebringen. Zum Weihnachtsfoto durften nicht nur die Redakteure mit aufs Bild, sondern alle Redaktionsmitglieder wie eben Steffi und natürlich ein Mensch, ohne den das Heft nie fertig würde – Susan Sablowski, unsere Chefin vom Dienst.

Alle lieben Stefanie: Für ihre zahllosen Fans noch einmal ein Foto unserer nervenstarken Redaktionsassistentin.

Gute alte Zeit

Ich frage mich schon seit geraumer Zeit, wann endlich wieder geniale Spiele veröffentlicht werden. Obwohl es sehr viele gute Neuerscheinungen gibt (»Unreal«, »NICE 2«, »Siedler 3« ...) bleiben wirkliche Traumspiele seit Jahren aus. Wenn ich zum Beispiel an »Ultima 7« zurückdenke und mir dann »moderne« Rollenspiele anschaue, kommen mir die Tränen. Seit sechs Jahren hat kein Spielehersteller es geschafft, diese Atmosphäre, Story und Genialität auch nur annähernd zu erreichen. Alle »Tomb Raiders«, »Diablos« und »C&Cs» können mir gestohlen bleiben, wenn »Ultima 9: Ascension« an die Herrlichkeit der früheren Teile anknüpft.

(Martin Lugger)

Sicher hat jemand, der seit den frühen 80ern am Computer spielt, schon eine Menge gesehen und ist deswegen weniger schnell vom neuesten Hype um einen Titel beeindruckt. Ein Vierzehnjähriger, dessen erster Rechner ein PII/450 mit zwei 3D-Karten ist, fände einen C64-Klassiker vermutlich schrecklich schlicht. Doch mal ehrlich: Wenn man von den angesprochenen Rollenspielen absieht, waren auch etliche »Golden Oldies« recht einfach gestrickt. Glücklicherweise, sagen wir, ein dutzend Mal im Jahr, werden selbst Experten angenehm überrascht. Für mehr Experimente wie »Grim Fandango« oder »Dark Project – Der Meisterdieb« würden wir sogar mal ein Jahr auf eine Aktualisierung der EA-Sports-Titel verzichten.

Grimmiger Fandango

Den Testbericht zu »Grim Fandango« finde ich ja o.k. und stimme in vielen Punkten mit Euch überein. Und daß es das beste aktuelle Adventure ist, daran besteht sicher auch kein Zweifel. Vielmehr störte mich der Vergleichskasten, in dem Ihr »Monkey Island 3« drastisch um satte fünf Punkte abwertet. Mit welchem Recht, frage ich. Technischer Fort-

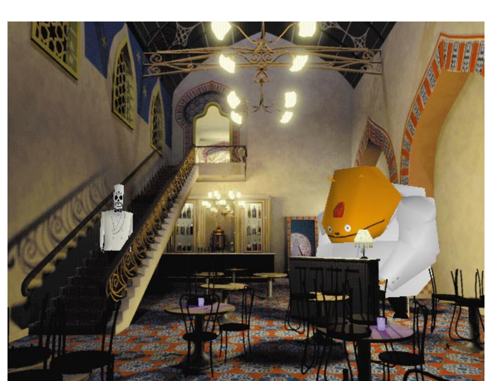
schritt? Nein, das kann nicht der Grund sein. Die Zeichentrickgrafik von MI 3 ist heute noch so schön wie vor einem Jahr. 3D-Grafik würde hier niemand ernsthaft fordern. Und sonst? Spielablauf und Story abzuwerten, wäre lächerlich. Selbiges gilt auch für den Spielspaß. In diesem Punkt könnte man nicht einmal »Maniac Mansion« abwerten. Überhaupt sehe ich die Abwertung von Spielen nicht so recht ein. Technischer Fortschritt macht ein Spiel nicht unbedingt schlechter. Die Abwertung ermöglicht zwar einen Vergleich mit aktuellen Spielen unter vermeintlich aktuellen Bedingungen. Doch alte Spiele unter veränderten Bedingungen sozusagen »neu« zu testen und zu bewerten, ist schlicht unfair: Ich vergleiche ja auch keinen Mercedes aus den 60ern mit einem aktuellen Mercedes und sage dann: Der neue fährt viel schneller, der ist besser. Für mich bleibt die von allen Zeitschriften praktizierte Abwertung ein rotes Tuch und nicht nachvollziehbar. **(Ronald Miller)**

Erschiene »Maniac Mansion« heute unverändert in der damaligen Fassung, wäre es sicherlich noch immer witzig und spannend, doch wie sollten dann aktuelle Adventures bewertet werden? Mit Punktzahlen jenseits der 100er-Marke? Eben dieser Problematik beugen die auch in Kino- oder TV-Kritiken üblichen Sterne vor: »Der dritte Mann« und »Forrest Gump« würden wohl beide fünf Sterne bekommen, auch wenn die Filme nicht unterschiedlicher sein könnten. Ein, wenn nicht der wesentliche Schwachpunkt des Punktesystems ist, daß irgendwie dem steigenden Standard bei Spielen Sorge getragen werden muß. Sonst würde ein »Falcon 5.0« womöglich bei 95, ein weiterer Nachfolger bei 100 Punkten landen. Nicht wünschenswert.
Das dritte Monkey Island ist sicherlich noch immer ein tolles Spiel, muß sich aber vorwerfen lassen, als dritter Teil einer Serie nicht so viele Innovationen und Gimmicks zu enthalten wie die Vorgänger. Elemente wie beispielsweise die Wortgefechte wurden fast 1:1 übernommen. Und Grim ohne Abwertung mit nur einem Punkt besser zu bewerten, wäre auch nicht ganz gerecht. Im Gegensatz zu Autos oder Waschmaschinen lassen sich Spiele eben nicht mit einer Checkliste in der Hand vergleichen. Hmm, von diesem Dilemma schreiben sie nie etwas in diesen Spielezeitschriften ...

Grim(m)s Märchen?

In Eurem »Grim Fandango«-Testbericht schreibt Ihr, daß erstmals in der Lucas-Geschichte die Maus in ihrem Loch bleibt. Dies ist allerdings nicht ganz korrekt. Die ersten beiden Lucas-Adventures »Maniac Mansion« und »Zak McKracken and the Alien Mindbenders« erschienen zuerst auf dem C64. Mäuse am C64 waren zu diesem Zeitpunkt eher Utopie, und so wurde das Cursor-Kreuz mit dem Joystick auf die entsprechenden Befehle und Gegenstände bewegt. **(Oliver Kyborg)**

Nun könnten wir uns damit herausreden, daß wir PC Player heißen und uns daher nicht auf andere Computersysteme beziehen – zumal die beiden PC-Versionen der beiden Adventures auch per Maus zu bedienen waren. Die Wahrheit liegt also – wie so oft – wieder einmal genau in der Mitte.



Spiel's noch einmal, Grim – mit Süßwassermatrosen werden wir spielend fertig.

Keine Macht den Drogen?

Stand Euer zuständiger Redakteur beim Preview zu »Total Annihilation: Kingdoms« in Heft 1/99 unter Drogeneinfluß oder habt Ihr ihn blind schreiben lassen? Jedenfalls sind darin so viele Fehler, daß es ja schon fast die Zahl der Gold Player in Ausgabe 12/98 übertrifft. Ich finde es übrigens gut, daß Ihr die Gold Player jetzt erst ab 85 Punkten verleiht. Sonst würde es gerade jetzt zu Weihnachten zehn Gold Player pro Heft geben. Ich habe auch das Problem wie Jürgen Motsch (Leserbrief im Heft 1/99): Bei mir kamen die letzten Hefte oft erst an dem Tag an, an dem man sie schon im Geschäft kaufen konnte. Außerdem: Versucht, wieder Kid Paddle ins Heft zu bringen. Der Dilbert-Comic ist so lustig wie der Schuldenberg von Deutschland, nämlich überhaupt nicht. **(Thilo Kaupisch)**

Nix da, Drogen gibt es bei uns während der Arbeitszeit nicht, von der arbeitsrechtlich verbrieften Tasse Kaffee oder Tee mal abgesehen. Das wilde Zeichengewirr schieben wir rasch aufs Layout – beim Transfer auf die dort eingesetzten Macs muß wohl etwas schiefgelaufen sein. Bei mehrfach (!) verspäteten Abo-Lieferungen schreiben Sie bitte eine kurze Mail mit Namen, Adresse und Zustelltag an weka@csj.de, verbunden mit der Bitte um eine Zustellermittlung. Haben Sie keinen Internet-Anschluß, tut es auch eine Postkarte (Vertriebs-Adresse im Impressum, Seite 193).

Lara, Lara, Lara

Anstatt auf den Erfolgen von »Tomb Raider 1 & 2« aufzubauen, wird »Tomb Raider 3« über Monate gehyped, mit einem enttäuschenden Resultat. Für knapp 100 Mark gibt es eine Leveldisk, die auf der 3D-Engine von Tomb Raider 2 basiert. Ein paar Alpha-Texturen und Schnickschnack wie Waffen, Fahrzeuge und ganze drei (!) neue Moves hinzugefügt, fertig ist die Kiste. Das Leveldesign ist lieblos, die Texturen sind einfach irgendwie auf die Polygone geklatscht worden.
Ich kann mir wirklich etwas besseres vorstellen, als wie ein Irrer durch ein Labyrinth zu gehen oder zu kriechen, nur um in ein paar Schlangen zu laufen und schließlich den Ausgang zu finden. Damit der Kunde auch richtig Spaß am Programm hat, gibt's kostenlos noch 'ne Reihe Bugs obendrauf. Der Hammer darunter: Aus unerklärlichen Gründen sind einige Türen der Meinung, sie seien zu, obwohl sie auf sind (ich bin ja nicht blind) und auch schon offen waren. Vielleicht ist das ja auch ein neues, geheimes Feature: Lara entscheidet sich ab und zu mal dazu, daß sie keinen Bock darauf hat, schon wieder durch diese dämliche Tür zu gehen oder zu tauchen.

(Frank Frohnert)

MAIL-BOX

Ihr lobt »Tomb Raider 3« in den höchsten Tönen. Fesselnde Story? Welche Story? Habt Ihr Euch die von Eidos oder Core erzählen lassen? Ich habe beim Lesen Eures Artikels mehr erfahren, als der Spielanfang hergibt. Außer dem Intro wird einem nämlich nichts weiter vermittelt. Das ist ziemlich schwach geraten, man sieht irgendwelche Leute, die irgendwas im Schnee machen – es mangelt an Dynamik und Zusammenhang. Startet man das Spiel, findet man sich plötzlich in Indien wieder. Was soll Miss Croft da? Wie kommt sie dorthin, wo sie doch eben noch daheim war? Dann Laras »No«, wenn sie zum Öffnen einer Tür nicht den richtigen Schlüssel besitzt – seit Teil eins immer noch unübersetzt. Ich bin etwas enttäuscht. Wenn die Designer schon das Anwesen vom zweiten Teil übernehmen (durchaus sinnvoll), hätten sie die gesparte Zeit ruhig in Laras Freizeit investieren können. Es hätte die Lara-Fans sicherlich begeistert, wenn sie sich nach dem Drücken der Handlungstaste, bequem auf der Couch im Wohnzimmer niedergelassen, zur Fernbedienung gegriffen und ein bißchen ferngesehen hätte. Auch eine Runde am Klavier oder ein Griff ins Regal der Bibliothek hätte nicht geschadet. Ebenso leicht zu haben – dafür um so faszinierender – wären Pausenfüller im Spiel selbst gewesen.

So, wie Kyle Katarn mit dem Laserschwert übte, hätte Lara

– Dehnungsübungen machen,
– sich setzen, den Schuh aufbinden und ein Steinchen herauschütteln,
– ein Tuch herausholen und dann die Schrotflinte demontieren, reinigen und wieder zusammensetzen,
– den Rucksack abschnallen, sich hinknien, alle Fackeln zählen und stolz verkünden, daß noch 37 Stück da sind,
– sich im Schneidersitz an eine Felswand lehnen und gelangweilt eine Melodie summen können.
– Und, und, und – alles Elemente, die den Spaß-, Staun- und Unterhaltungsfaktor anheben würden. **(Andreas Hilbig)**

Bei unseren Lesern stark umstritten: »Tomb Raider 3«.

Als »Tomb Raider«-Fan der ersten Stunde muß ich Ihre Bewertung von »Tomb Raider 3« heftig kritisieren. Dies nicht etwa, weil ich sie für zu niedrig halte, sondern weil ich finde, daß Core Design sich auf seinen Lorbeeren etwas zu lange ausruht. Ohne den »Lara-Effekt« hätte TR3 nie eine annähernd so hohe Bewertung erhalten. Electronic Arts wurde seinerzeit reichlich für »Need for Speed 2« kritisiert (zu wenig Innovation), »Need for Speed 3« ist aber eine deutliche Weiterentwicklung. TR3 dagegen ist nur ein aufgemotztes Missions-Pack mit ein paar Lichteffekten und neuen Moves. Dazu kommt, daß circa eine Woche nach meinem Kauf ein Patch zur Verfügung gestellt wurde, der einige Bugs in Level zwei bezüglich Türen beheben soll, dafür aber nach Installation keinerlei Saves mehr laden wollte: Toll, noch mal von vorne.

(Gernot Kogler)

In letzter Zeit gibt's immer ein wenig Aufregung über Fortsetzungen, die nichts Neues bieten. Bestes Beispiel: »Tomb Raider 3«. Argumente: nur minimal bessere Grafik, spielerisch nichts Neues. Aber denkt doch mal nach: Die Grafik ist ansehnlich und läuft auf meinem P/166-MMX mit Banshee-Karte perfekt, Core Design möchte eben keine große Spielergemeinde ausschließen. Die Steuerung wurde verfeinert und läßt nun neue Möglichkeiten des Leveldesigns zu. Die Story ist neu. Was ich damit sagen will: Eine Fortsetzung sollte vor allem inhaltlich eine Fortsetzung sein, James Bond sah in seinen späteren Filmen auch nicht so viel besser aus. Ich finde es auf jeden Fall nicht schändlich, wenn eine Fortsetzung eines Spiels »nur« eine neue Story hat. **(Wolfgang Freiler)**

Der Vergleich mit den Bond-Filmen ist gar nicht so übel, doch ändert sich hier wenig Inhaltliches – die Technik wird dafür immer ausgebuffter. So gesehen müßte Lara dann spätestens im nächsten Teil etwas modernisiert werden, beispielsweise mit den im ersten Brief vorgeschlagenen Gimmicks. Andererseits besteht nach mehreren Jahrzehnten 007 die einhellige Meinung, daß mit Sean Connery als erstem Darsteller das Beste schon vorbei war ...

Besser geht's nicht

Ich bin seit vielen Jahren ein treuer Fan Eurer Zeitschrift. Die Ausgabe 1/99 ist die beste, die mir in letzter Zeit so in die Finger gekommen ist, was wahrscheinlich auch an den vielen guten neuen Spielen liegt, die darin getestet wurden. Besonders gut hat mir der Jahresrückblick 1998 gefallen. Ich danke Euch auch für die Anhebung der Gold-Player-Wertungsgrenze. Dabei sollte das beste Spiel aller Zeiten aber dann doch den Iridium-Mega-Super-Player erhalten. Die Rede ist von »Jet Fighter Fullburn«, das 125 (!) Wertungspunkte bekommen hat.

(Andreas Eisenach)

Wir haben auch noch einen: In der Tabelle bekommt ein Spiel namens »Earth« für satte 46 Punkte einen Gold Player – wir wußten schon, warum wir die Grenze auf 85 Punkte heraufgesetzt haben ... **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

leserPCP@aol.com

Natürlich erreichen uns auch Briefe

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: **DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.**
Achtung: **Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.**

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

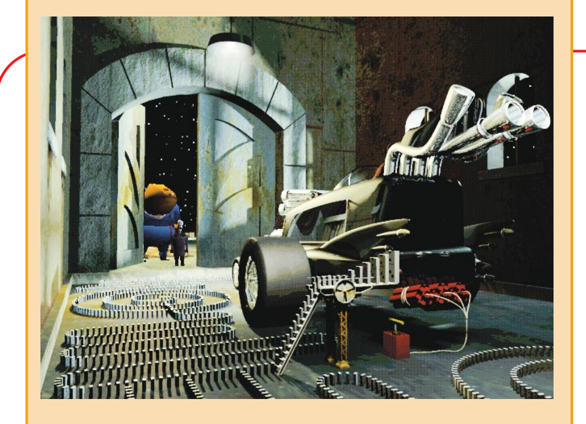
Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 - 045
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 - 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Conflict FreeSpace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464 – 900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

WEKA-Spielehotline für PC Player (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)



ABENTEURER ALLER LÄNDER ...

... können wir zwar nicht vereinigen, dafür wird unser nächster **Spiele-Schwerpunkt** die wichtigsten **Adventures** aller Zeiten zu einem dicken Special zusammenschnüren. Berufs-Abenteurer Roland Austinat versprach jedenfalls, sowohl dem Feierabend als auch dem Wochenende für die nächste Zeit Lebewohl zu sagen, denn schließlich gibt es einiges über die Her- und Zukunft des storyintensivsten Spielegenres zu berichten.

ES WAR EINMAL IN AMERIKA ...

Keine Geschichte ist so spannend wie die, welche das Leben schreibt. Dies gilt auch und gerade für die Spieleindustrie, denn hier hat so mancher Hersteller bereits jetzt eine sehr turbulente Karriere vorzuweisen. Grund genug, sich mal mit der **Geschichte der Spielehersteller** zu beschäftigen. Im Auftrag dieser neuen Serie werden wir weder Kosten noch Mühen scheuen, um vor Ort Erkundigungen über **Microprose** einzuziehen – und Sie dabei natürlich auch über die künftigen Pläne der altehrwürdigen Spieleschmiede nicht im unklaren lassen.



PENTIUM, DIE DRITTE

Frohe Botschaft aus dem Hause Intel. Der Chipgigant legt mit dem bislang unter dem Arbeitsnamen »Katmai« bekannten Prozessor endlich die dritte Generation an Pentium-Prozessoren vor. Die ersten beiden Versionen des in **Pentium III** umgetauften Babies bringen es auf imposante Taktfrequenzen von 450 respektive 500 MHz. Ob die vielversprechenden Wunderkinder aber auch ihr teures Geld wert sind, wird erst unser umfangreicher **Test** der derzeit **schnellsten Pentium-III-Systeme** zeigen.

DIE VOLLVERSION

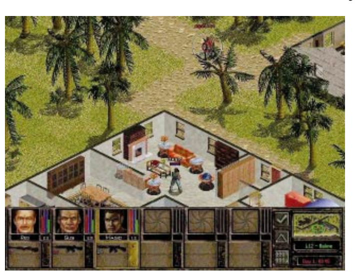
Der Fluch der Aktualität kennt auch bei der Player-Redaktion kein Pardon. Daher können wir Ihnen an dieser Stelle noch nicht verraten, mit welcher verspielten **Vollversion** die Begleit-CD der nächsten **PC Player Plus** geschmückt sein wird. Einen kleinen Tip für Rätselfreunde werden wir uns aber dennoch nicht verkneifen: Die letzte Sternenkonstellation deutete auf eine wahrlich königliche Angelegenheit hin.

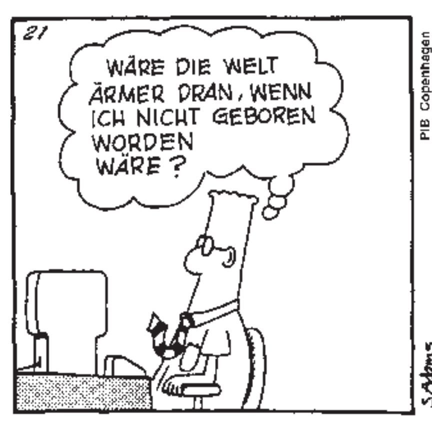


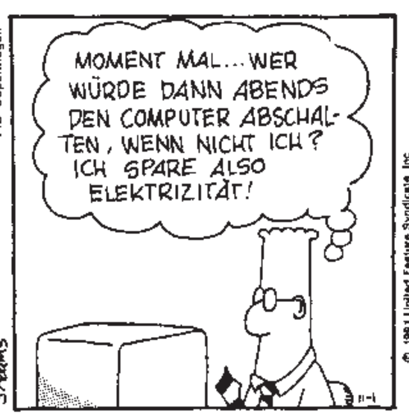
Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

ES GIBT EIN LESEN VOR DEM SPIEL

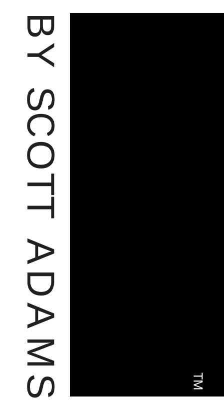
Auch für die nächste Ausgabe erwarten wir wieder eine ganze Fuhre vielversprechender Testmuster. Herstellerseits wurde uns jedenfalls mit kurz vor der Vollendung stehenden Versionen von **Jagged Alliance 2, Rollercoaster Tycoon, Discworld Noir, Superbike World Championship, Sports Car** und **GT Nascar Revolution** gedroht. Und wenn uns die Spielegötter besonders gut gesonnen sein sollten, dann werden sich sogar noch **Shadow Company, Drakan, Unreal Tournament, Pizza Syndicate** sowie **Warzone 2100** hinzugesellen.









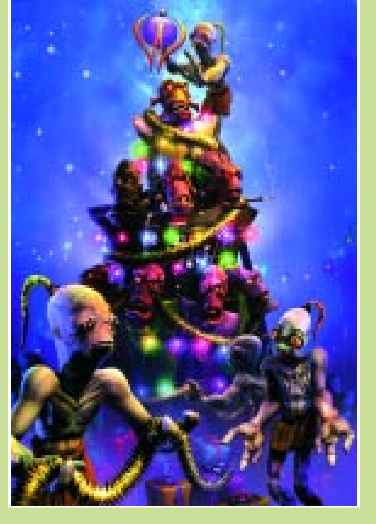


BY SCOTT ADAMS

[fINALE]

Außerirdische Weihnachten

Ehrlich, diese Zeilen entstehen noch im Januar, Weihnachten liegt erst ein paar Tage hinter uns. Also schnell noch die besonders ausgefallenen Grußkarten prämieren: Fox Interactives Alien zeigt sich im schönsten Tannenbaumgrün und grinst fröhlich und gewinnend in die Kameralinse. Unser Freund Abe denkt hingegen praktisch – wozu einen Baum kaufen, wenn man genauso gut ein paar besiegte Glukkonen mit Lametta und bunten Blinkekugeln garnieren kann?



Weihnachten '98: Friede und Harmonie, wohin man auch blickt.



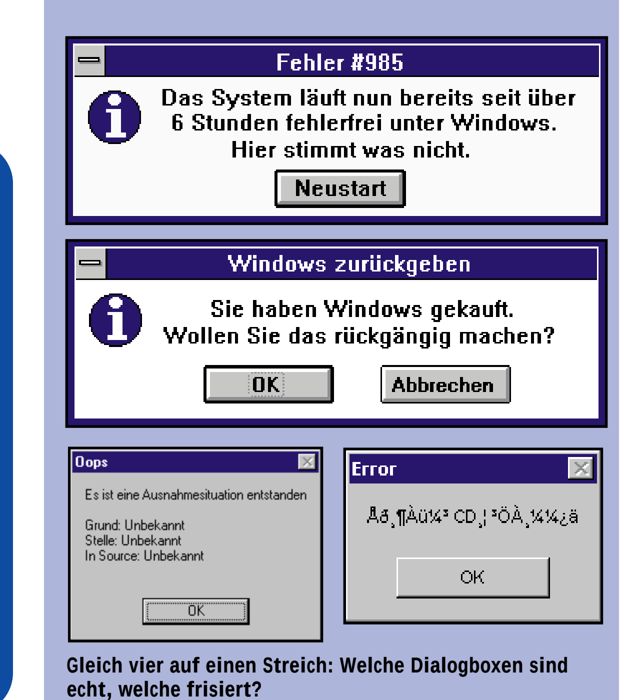
Die Frage des Monats: Können eigentlich auch Hunde amerikanische Staatsbürger werden?

Aus der neuen Welt

Erinnern Sie sich an den Redaktionshund Räuber? Dessen Schwester Brixie und ihr Herrchen Thomas Köglmayr schickten ihm kürzlich ein Paket in die USA, der neuen Heimat von Räuber-Chef Heinrich Lenhardt. Mit von der Partie waren einige Spielsachen, die noch nach Brixie dufteten. Melancholisch verzog sich Räuber daraufhin auf das Sofa und träumte für den Rest des Tages vom guten, alten Poing.

FÄLSCHUNG UND ORIGINAL

Oliver Bruckmann aus Essen reichte uns die zwei offensichtlich gefälschten Dialogboxen herein, die wir aufgrund ihres Schrillheitsfaktors ausnahmsweise (!) abdrucken – wir bitten ansonsten um authentische Fehlermeldungen. Redaktionsintern passierten ebenfalls seltsame Dinge: Player's Guide Stefan Seidl wollte eigentlich nur einen Cheat zu »N.I.C.E. 2« ausprobieren – das erzeugte fürwahr eine treffliche Ausnahmesituation. Ralf Müller hingegen wurde von seinem hochfahrenden System mit einer etwas unverständlichen Nachricht begrüßt. **(ra)**



Gleich vier auf einen Streich: Welche Dialogboxen sind echt, welche frisiert?

tikis MS-SpielDOSe



»Ist nach wie vor ein geiler Schreibtisch, Herr Direktor, aber auf den eingeschalteten 8086er fällt heute niemand mehr rein.«